N°1 DES JEUX ET DES LOISIRS SUR PC

joystick

152
OCTOBRE
2003

T 02788 - 152 - F: 5,90 €

hdp
Media with passion



News : Max Payne II, Hidden & Dangerous II

Reportages : Stalker, Unreal Tournament 2004

Matos : AMD sort l'artillerie lourde, Nvidia prend des claques

Tests : Homeworld 2, Commandos 3, Anarchy Online : Shadowlands, UFO : Aftermath, Eve Online, Jedi Academy

XIII

NUMÉRO 152 • OCTOBRE 2003 • FRANCE MÉTROPOLITAINE 5,90 € • ANT-GUY 6,90 € • REU 8,50 € • BEL 5,90 € • CH 11 FS • ALG 500 DA
AND 5,90 € • CDN $ 9,95 • GRE 7,30 € • LUX 5,90 € • MAR 75 DH • MAY 8,50 € • PORT CONT 5,90 € • TOM 1600 F CFP



FIXATION VISIBLE
GELS COIFFANTS INVISIBLES



DU JAMAIS VU !

Avec sa texture fondante, vous créez, vous fixez et vos coiffures restent vraiment propres. Sa formule vitaminée ne colle pas les mains et ne fait pas de paquets. Gels coiffants invisibles Vivelle DOP, pour une fixation au top sans laisser de traces.



NOUVEAU

Vivelle DOP

VIVELLE **DOP**. COIFFEZ TOUTES VOS ENVIES

Sommaire

152 OCTOBRE 2003

LES NEWS JEUX ET BÊTA-VERSIONS DU MOIS

Max Payne II 40
Hidden & Dangerous II 42
Beyond Good & Evil 52
Apocalyptica 54
Call of Duty 56
Halo 58
Empires : l'aube d'un monde nouveau 59
Prince of Persia 60
Lords of Everquest 62
Söldner 64
Star Academy / Warlords 4 65
Massive Assault 66
SpellForce 68
Dead to Rights 69
X2 The Threat 70
Korea Forgotten Conflict 72
Robin Hood 73
Ford Evolution Racing 73
Haegemonia : The Solon Heritage 74
Railroad Tycoon 3 76
Worms 3D 77
The Entente : World War I
Battlefields / Chicago 1930 78

LES TESTS DU MOIS

Homeworld 2 82
Commandos 3 86
AO : Shadowlands 90
Conflict Desert Storm II 94
Medal of Honor : L'offensive 96
Jedi Academy 98
UFO : Aftermath 100
Eve Online 102
Yager 104
Lionheart 106
Chrome 108
Fighter Ace 3.6 110
Chaos Legion 112
Tony Tough 114
Enclave 116
Heaven & Hell 118
Tiger Woods 2004 119
Mace Griffin Bounty Hunter 120
Madden 2004 122

44



REPORTAGES Karine (de Joypad) a risqué sa santé en allant vous chercher des infos sur Stalker du côté de Kiev. Blutch l'a joué touriste pour UT2004, avec un passage éclair à Francfort.

82



TESTS Enfin ! Homewold 2 est venu déposer ses petits octets sur nos disques durs qui en piaffent encore de bonheur. Une attente largement récompensée ! C'est moins le cas pour Commandos 3, malheureusement.

132



RÉSEAU La rubrique vous offre ses premiers Try Again musclés, avec de quoi faire le point ou redonner vie à vos titres préférés. Ce mois-ci, Neverwinter Nights est particulièrement à l'honneur.

142



MATOS Après une preview alléchante, l'Athlon 64 d'AMD montre enfin ce qu'il a dans le ventre via le modèle FX-51. Quant à Nvidia, les qualités des GF FX 5900 sont éclipsées par des problèmes de performances sous DX9.

ET AUSSI...

Sommaire CD-ROM 6
Patches 14
Courrier des lecteurs 16
Le jeu de la couv' : XIII 18
News, Édito 26
Top de la Rédac' 80
Utilitaires 124
Quoi de 9 ? 128
Réseau NetNews 130
Réseau Net News – Dark & Light 133
Réseau Net News – World of Warcraft 134
Réseau Net News – Everquest 2 135
Réseau Try Again – Asheron's Call 2 136
Réseau Try Again – The Frozen Throne 137
Réseau Try Again – NeverWinter Nights 138
News Matos 142
Matos Test Athlon FX-51 146
Matos GeForce FX 5900 150
Matos Top Hard 152
Et Poke et Peek 154

JOYSTICK
est édité par Hi-Tech Digital Presse (HDP)
Société Anonyme au capital de 42 000 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B391341526
Siège social : 101-109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
Présidente Directrice Générale et représentante légale : Saghi Zaïmi
Principal actionnaire : Future Holdings Limited 2002
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directeur d'édition : Xavier Levy
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam

RÉDACTION
101-109, rue Jean Jaurès 92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax rédaction : 01 41 27 64 85

Rédacteur en chef : Arnaud « Caféine » Chaudron
Chefs de rubrique : Sébastien « Bishop » Finot, Cyril « Cyd » Dupont
Secrétaire de rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Correcteur photos : Stéphane Leclercq

Ont participé à ce numéro :
Emmanuel « Tbf » Bezy, Mathieu «Blutch » Ghorbani, Matthieu Guéritte, Erwan «Fumble» Lafleuriel, Guillaume « C_Wiz » Louel, Karine Nitkiewicz, Christophe « Mia Jong » Principale, Ismaël « Atomic » Villéger, Sandrine Baumont (maquettiste), Anne « Corrector » Pavan (correctrice).

PUBLICITÉ
Directeur Commercial Publicité : Jérôme Adam
Directeur de Publicité : Vincent Saulnier
Chef de Publicité : Sidonie Collet
Chef de publicité : Nicolas Letier Lacaze
Télephone : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 00

TÉLÉMATIQUE 3615 JOYSTICK
Centre serveur : Nudge

ABONNEMENTS
Abonnements France au : 03 28 38 52 38
Tarifs 1 an : 11 numéros par an France : 39.90 euros.
Tarif étranger au 03 28 38 52 38
abonnementsjoystick@cba.fr
Vente au numéro
Anciens numéros : 03 28 38 52 38
Promévente : 08 00 19 84 57
Imprimé par : Brodard Graphique membre de E2G et la Galiote-Prenant - Zone industrielle - Boulevard de la Marne - 77120 Coulommiers
Distribution : Transport Presse

Ce numéro comprend deux CD-ROM gratuits ainsi qu'un supplément gratuit de 32 pages, placés sur la couverture et qui ne peuvent être vendus séparément.

Commission paritaire N° 0305 K 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution
Prix au numéro : 5,90 euros
Date de parution : 29 septembre
Dépôt légal à parution

Couverture © UBI SOFT

IMPRIMÉ EN FRANCE/PRINTED IN FRANCE



QUITTE A SAUVER LE MONDE, AUTANT LE FAIRE AVEC STYLE !
COWBOY BEBOP
LE FILM
TRISTAR PICTURES SUNRISE-BONES-BANDAI VISUAL "COWBOY BEBOP LE FILM" (COWBOY BEBOP THE MOVIE) TOSHIHIRO KAWAMOTO KIMITOSHI YAMANE
SHIHO TAKEUCHI SHIHOKO NAKAYAMA ATSUSHI MORIKAWA KATSUYOSHI KOBAYASHI MUSIQUE YOKO KANNO SEATBELTS MONTAGE SHUICHI KAKESU
PRODUCTEURS MASUO UEDA MASAHIKO MINAMI MINORU TAKANASHI TAKAYUKI YOSHII (SUNRISE) RYOHEI TSUNODA (BANDAI VISUAL) HAJIME YATATE SCENARIO KEIKO NOBUMOTO
CO-REALISATEUR YOSHIYUKI TAKEI MASAMI GOTO YUTAKA NAKAMURA SHINICHIRO WATANABE
©2001 Sunrise • Bones • Bandai Visual. Tous droits réservés
www.columbiatristar.fr
ALLOCINE.COM
le 1er octobre
OÜI 102.3 FM

Sommaire Cd-rom

#152



DÉTAIL DU CD-ROM

Incroyable le nombre de démos de qualité qui est apparu ce mois-ci. C'est bientôt Noël ou quoi ? Le choix a été très difficile et le bouclage assez périlleux pour tout mettre sur le CD dans les temps. « Ça sera pire le mois prochain », me dit Caféine avec un sourire jusqu'aux oreilles. Comme je suis finalement assez maso, j'ai déjà hâte d'y être. Mais revenons à notre sélection de démos pour octobre. Dans la peau d'un commandant de flotte spatiale avec Homeworld 2, d'une journaliste trop curieuse dans Beyond Good & Evil, d'un amnésique dans XIII et d'un soldat pendant la Seconde Guerre mondiale dans Silent Storm, vous avez de quoi vous divertir pendant quelques dizaines d'heures. Et si vous ne savez pas quel métier faire dans un jeu vidéo, jetez un œil à la démo tournante de X2 : The Threat qui vous proposera des tonnes de boulots dans une galaxie lointaine.

Tbf

DirectX 9

Les démos des jeux Windows 98/Me/2000 et XP de ce CD-Rom nécessitent l'installation de DirectX. Vous pouvez l'installer depuis l'interface. ATTENTION : la version de DirectX présente sur le CD n°1 est la version 9.ob.

Lancement
DE L'INTERFACE JOYSTICK

L'interface fonctionne indifféremment avec toutes les versions de Windows. Si vous pouvez naviguer sur Internet avec votre PC, vous devriez pouvoir lancer l'interface sans aucun problème. En revanche, les démos proposées sur le CD 1 demandent un PC puissant avec une fréquence de 1 GHz, 256 Mo de RAM, un lecteur CD octuple vitesse et une carte 3D de 2e génération. Après avoir cliqué sur J'accepte, vous arrivez sur la nouvelle interface. Saluez la loutre à droite et cliquez sur le nom des rubriques pour en voir le contenu. Quand vous avez trouvé un fichier intéressant, cliquez sur Lancer dans la fenêtre de droite. Une fenêtre téléchargement apparaît comme lorsque vous téléchargez un fichier. Pas de souci, vous n'avez qu'à cliquer sur Ouvrir pour lancer l'éxécutable ou sur Sauver pour sauvegarder le fichier sur votre disque dur. Mention spéciale aux fonds d'écran où il faut cliquer sur Plein Ecran au lieu de Lancer. Votre navigateur préféré affiche alors l'image tant convoitée. Faites un clic droit sur l'image puis Etablir en tant que papier peint pour en faire votre fond d'écran actuel ou Enregistrer l'image sous pour la sauvegarder sur votre disque dur.
ATTENTION : Suite à un bug super-vicieux, il y a un temps d'attente de 30 à 60 secondes quand vous appuyez sur Lancer pour les démos. Désolé pour le problème. On encercle le bug et on l'extermine pour le mois prochain.

QUITTER L'INTERFACE

En cliquant sur le bouton « Quitter » du menu principal, en appuyant sur Esc ou sur la combinaison de touches Alt + F4, à n'importe quel moment.

Comment décompresser et lancer
LES FICHIERS COMPRESSÉS DU CD
sans passer par l'interface ?

Les fichiers sharewares (ou autres) dotés de l'extension .ZIP nécessitent d'être décompressés avant d'être utilisés. La méthode la plus simple est d'utiliser WinRAR se trouvant dans le répertoire \UTILITAIRES du CD 2. Ce programme permet de décompresser (« dézipper ») ces fichiers là où vous le lui indiquez. Pour les lancer par la suite, vous devez vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable. L'autre méthode consiste à utiliser Windows XP qui permet d'ouvrir et de décompacter des fichiers zip très facilement.

COMMENT NOUS FAIRE PARVENIR
VOS CRÉATIONS ?

Vous voulez nous soumettre un programme, une musique ou une image de votre création, n'hésitez pas à nous les faire parvenir, soit à l'adresse e-mail : cdromjoystick@futurenet.fr (jusqu'à 5 Mo), soit sur CD ou disquette à l'adresse suivante :
Joystick, Service CD-Rom, 101-109 rue Jean-Jaurès,
92300 Levallois-Perret.
Les sharewares doivent être au format ZIP ou auto-extractible, et accompagnés d'un fichier TXT de description ayant le même nom que le fichier principal. Les images doivent être de préférence au format JPG. Si vous n'êtes pas les auteurs des fichiers que vous envoyez, merci de nous préciser l'endroit où vous les avez trouvés.

Contenu du CD n°1

Les démos

Répertoire \DEMOS

SILENT STORM

Genre : Stratégie tour par tour pendant la Seconde Guerre mondiale
Développeur : Nival Interactive
Éditeur : JoWood
Distributeur : Big Ben Interactive
Site Internet : www.silentstorm-online.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9.0, PIII 600, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9.0, P4 2,2 Ghz, 512 Mo de RAM, Carte graphique 128 Mo

En résumé

Après l'annonce de la fin de la série Jagged Alliance de Sir Tech, beaucoup de joueurs orphelins attendaient la relève. N'attendez plus, Silent Storm est enfin là et propose un moteur 3D convaincant pour faire évoluer le genre. L'action se passe du côté allié ou des forces de l'axe pendant la Seconde Guerre mondiale. Vous dirigez une escouade de soldats qui vont devoir batailler ferme dans différents pays. Les combats se déroulent en tour par tour et chaque déplacement ou tir vous coûtera des points d'action. La démo permet de jouer au tutorial et à une carte de la campagne, une pour chaque camp.

Touches

Faites le tutorial pour apprendre toutes les commandes de base. Voici quelques touches très utiles en début de partie :

F5	Sauvegarde rapide
F6	Sauvegarde
F7	Chargement
F8	Chargement rapide
F10	Menu du jeu







HOMEWORLD 2

Genre : Stratégie temps réel dans l'espace
Développeur : Relic Entertainment
Éditeur : Sierra
Distributeur : Vivendi Universal Games
Site Internet : www.homeworld2.com
Config minimum : DirectX 9.0, PIII 833, 256 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : DirectX 9.0, P4 1,4 Ghz, 512 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo

En résumé

L'histoire d'Homeworld 2 fait suite au premier : les exilés qui cherchaient leur planète d'origine sont finalement arrivés sur Hiigara. Fiers de leur nouveau titre d'Hiigariens, ils se croient en paix avec à leur tête Karan S'Jet. Quand soudain, des nouveaux méchants font leur apparition dans un coin de l'espace. Ils se font appeler les Vaygr et vous allez les combattre tout au long de la campagne solo. L'interface en cours de partie est toujours aussi agréable à utiliser et les musiques sont toujours aussi envoûtantes. La démo vous permet de jouer au tutorial, à deux missions de la campagne solo et à deux cartes multijoueurs en escarmouche, en LAN ou via Internet.

Touches

L'interface se manipule très facilement à la souris. Tout vous est expliqué dans le tutorial. C'est le bonheur !



Les démos



Beyond Good & Evil

Genre : Aventure/action
Développeur/Editeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.beyondgoodevil.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9, PIII 700, 64 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 2000/XP, DirectX 9, P4 2 Ghz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo

En résumé

Michel Ancel, le créateur de Rayman, nous présente son nouvel héros qui est en fait une héroïne du nom de Jade. L'univers du jeu vous place sur la planète Hillys qui est attaquée par les Domz, les E.T. du coin. Jeune journaliste, Jade ne peut s'empêcher de fourrer son nez partout et ne va pas tarder à découvrir un trafic d'humains au cœur de la section Alpha. Les phases du jeu sont très variées ; on a des phases de combat, d'infiltration, de poursuite ou de plates-formes. La démo permet de jouer à 3 niveaux du jeu complètement différents : Domz Attack, The Alpha Sections et The Matrix.
Attention, il vous faut les drivers Catalyst 3.7 ou Detonator 45.23 selon votre carte graphique pour que cette démo fonctionne. Coup de chance, ces deux drivers sont sur le CD donc si la démo plante, mettez tout ça à jour.

Touches

Flèches de direction permet de diriger le personnage

ESPACE	pour courir
BG Souris	pour effectuer l'action de base du niveau
BD Souris	pour sauter ou accélérer
Entrée	pour utiliser Objet
E	pour effectuer une action spéciale ou utiliser le compas
SHIFT	pour regarder autour de soi
C	pour centrer la vue
CTRL	pour se baisser
PAGE UP/DOWN	pour se balader dans l'inventaire

XIII

Genre : Action/shoot avec un style BD
Développeur/Editeur/Distributeur : Ubi Soft
Site Internet : www.xiii-thegame.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8.1, PIII 800, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 8.1, PIII 1 Ghz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 64 Mo

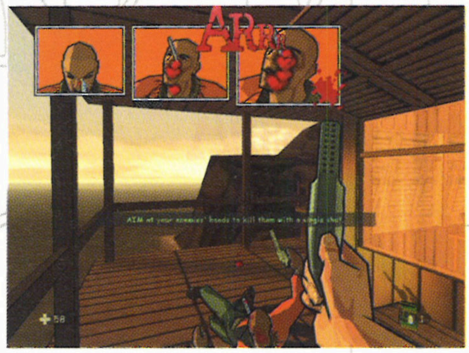
En résumé

La BD XIII des éditions Dargaud est finalement adaptée en jeu d'action sur nos machines préférées. On a du mal à reconnaître le moteur d'Unreal II avec ce Cell Shading omniprésent, mais l'effet BD a son charme au bout de quelques minutes de jeu. Vous dirigez XIII, un soldat amnésique, qui doit trouver des informations sur son passé tout en empêchant l'assassinat du président des États-Unis. Le scénario du jeu s'éloigne un peu de celui de la bande dessinée pour éviter que les fans ne connaissent le dénouement du jeu sur le bout des doigts. La démo permet de jouer à deux missions du jeu final : la plage et la base militaire.

Touches

Comme tout jeu d'action un poil bourrin, les touches sont classiques et redéfinissables.

Flèches de direction	pour déplacer le personnage
ESPACE	sauter
C	s'accroupir
ENTREE	utiliser
BG souris	attaque primaire
BD souris	attaque secondaire
Molette souris	changement d'arme
R	recharger arme
SHIFT/CTRL	choix dans l'inventaire



X2 : The Threat

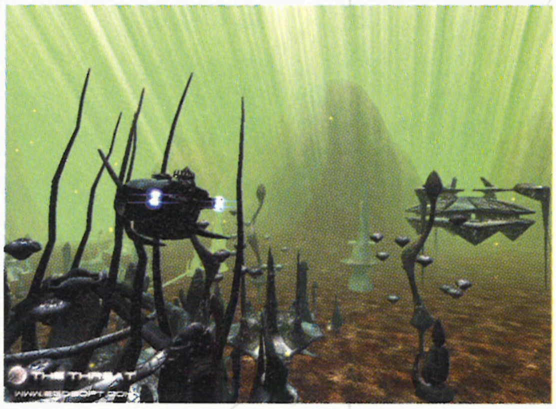
Genre : Simulation spatiale
Développeur : Egosoft
Editeur : KOCH Media
Distributeur : SG Diffusion
Site Internet : www.x2-game.com
Config minimum : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9.0, PIII 800, 128 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, Carte son
Config recommandée : Windows 98/Me/2000/XP, DirectX 9.0, PIII 1 Ghz, 256 Mo de RAM, Carte graphique 32 Mo, Carte son Surround

En résumé

Pour les nombreux joueurs attendant la relève d'Elite ou de Privateer, vous avez eu récemment Freelancer. Si ce n'est pas exactement ce genre de jeu que vous recherchez, il vous reste X2 développé par Egosoft, des Allemands qui ont la tête dans les étoiles. Le jeu vous propulse dans un univers où vous pouvez être contrebandier, mineur, chasseur de primes, marchand ou explorateur. Un scénario permet de vous expliquer les dénouements entre les différentes races de la galaxie et de vous guider dans l'univers si vous êtes perdu par tant de choix de carrières.

Touches

Pas besoin de touches vu que la démo est tournante et ne peut donc être jouée. Contentez-vous de regarder les différentes scènes de la démo.




LE COURAGE ET LES ARMES
LA VOLONTE ET LES HOMMES
L'INTELLIGENCE ET LES METHODES
PYRO
eidos
www.commandosgame.com
COMMANDOS 3
DESTINATION BERLIN

Contenu du CD n°2

Avertissement : certains fichiers ayant été ajoutés ou supprimés au dernier moment peuvent ne pas être présents dans cette liste.

Les sharewares et autres fichiers

LA SECTION AUDIO

Répertoire \AUDIO

Fichier	Description
brain-winamp2-1.0.9	The Brain 1.0.9

LA SECTION DRIVERS

Répertoire \DRIVERS

Fichier	Description
45.23_win2kxp_international_whql	Detonator 45.23 pour Windows 2000/XP
45.23_win9x_international	Detonator 45.23 pour Windows 98/Me
wme-7-93-030812a1-010735c-efg	Catalyst 3.7 pour Windows 98/Me
wxp-w2k-7-93-030812a1-010736c	Catalyst 3.7 pour Windows 2000/XP
VIAHyperion4in1449v	VIA Hyperion 4in1 v4.49v

LA SECTION INTERNET

Répertoire \INTERNET

Fichier	Description
kerio-pf-4.0.2-en-win	Kerio Personal Firewall 4.0.2
thunderbird-0.2-win32	Mozilla Thunderbird 0.2

LA SECTION JEUX

Répertoire\JEUX

Fichier	Description
compil modules NWN	Quelques modules pour Neverwinter Nights
thefinalenemy	The Final Enemy, mod pour NWN
sangdedragon	Sang de Dragon, mod pour NWN
urbanterror3	Urban Terror 3 pour Quake III
maps warCraft III	Quelques cartes pour Warcraft III
tftbonusmaps	Une carte bonus pour Warcraft III : TFT

LA SECTION PATCHES

Répertoire \PATCHS

Fichier	Description
bf1942_patch_v1.4-v1.45_bobfix	Patch 1.4 à 1.45 pour Battlefield 1942
patch11_full	Patch 1.1 pour IL2 Sturmovik : FB
rvspatch_1.0_to_1.4_fra	Patch 1.4 pour Raven Shield
si_emperor_update_fr_10_1010	Patch 1.1 pour Emperor : RTMK
TRON-Update_1x1	Patch 1.02 pour Tron 2.0
WillRockPatch_Euro_1_2	Patch 1.2 pour WillRock

LA SECTION UTILITAIRES

Répertoire \UTILITAIRES

Fichier	Description
DivXPro51GAINBundle	DivX 5.1 Pro
fnote200b	Fast Note 2.0.0 Bêta 3
notsobig10	NotSoBig 1.0
x2alpha	xPlorer ?

Sous-Répertoire \UTILITAIRES\DEMOMAKERS

Fichier	Description
acidice(4k)	Intro 4k Acid Ice
zoom3_by_and_+_cybermag (64K)	Intro 64k Zoom3
Cyberdragon_by_Reed___Fairlight(C64 zik)	C64 Music Cyberdragon

LA SECTION WALLPAPERS

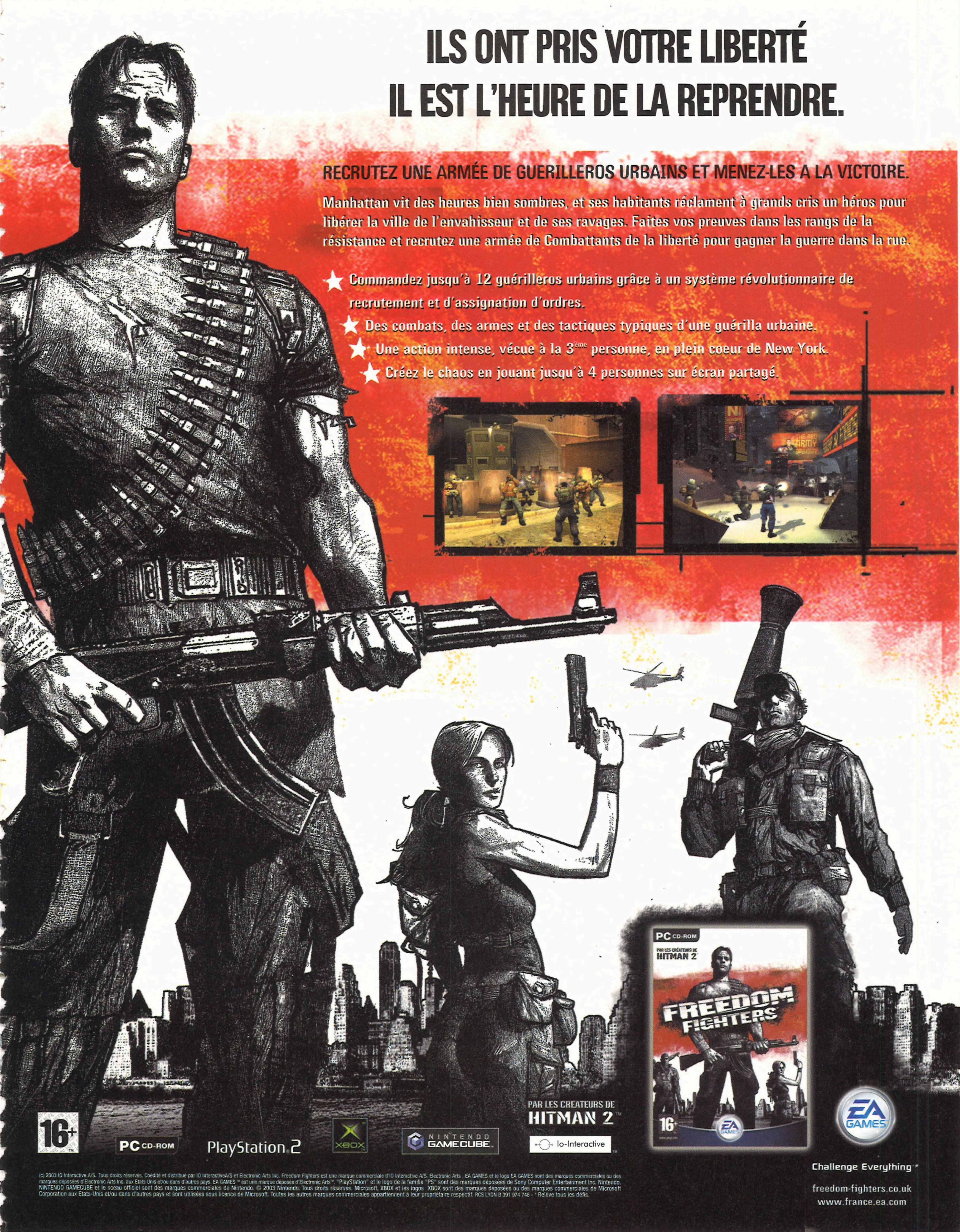
Cette section contient des fonds d'écran pour agrémenter votre bureau de Windows. Ils ne sont pas détaillés sur cette page faute de place.

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom fourni avec ce numéro de Joystick a été essayé et a fonctionné sur tous les ordinateurs de la rédaction. De par les versions non définitives de certaines démos, il se peut qu'il demeure quelques incompatibilités avec certaines configurations. Toutefois, HDP n'étant pas l'auteur de ces programmes, il ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, directs ou indirects, liés à l'utilisation de ce CD-Rom et des programmes qu'il contient. HDP ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes et profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ces logiciels, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de HDP ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du magazine.

Note sur LES SHAREWARES

Les sharewares sont des produits complets, diffusés dans leur version intégrale. Ce mode de diffusion vous permet de les tester et de décider si, oui ou non, leur achat vous intéresse. En contrepartie, si vous avez effectivement l'intention d'utiliser le programme fréquemment, vous vous engagez à l'acheter via la procédure fournie dans le soft ou le fichier texte qui l'accompagne. Les sharewares coûtent rarement plus de 20 euros et leurs auteurs n'ont souvent que cette source de revenu. Alors, pensez-y !


ILS ONT PRIS VOTRE LIBERTÉ
IL EST L'HEURE DE LA REPRENDRE.
RECRUTEZ UNE ARMÉE DE GUERILLEROS URBAINS ET MENEZ-LES A LA VICTOIRE.
Manhattan vit des heures bien sombres, et ses habitants réclament à grands cris un héros pour libérer la ville de l'envahisseur et de ses ravages. Faites vos preuves dans les rangs de la résistance et recrutez une armée de Combattants de la liberté pour gagner la guerre dans la rue.
Commandez jusqu'à 12 guérilleros urbains grâce à un système révolutionnaire de recrutement et d'assignation d'ordres.
Des combats, des armes et des tactiques typiques d'une guérilla urbaine.
Une action intense, vécue à la 3ème personne, en plein coeur de New York.
Créez le chaos en jouant jusqu'à 4 personnes sur écran partagé.
PC CD-ROM
PAR LES CRÉATEURS DE HITMAN 2
FREEDOM FIGHTERS
16+
PC CD-ROM
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
PAR LES CREATEURS DE
HITMAN 2
Io-Interactive
Challenge Everything *
freedom-fighters.co.uk
www.france.ea.com
(c) 2003 IO Interactive A/S. Tous droits réservés. Coédité et distribué par IO InteractiveA/S et Electronic Arts Inc. Freedom Fighters est une marque commerciale d'IO Interactive A/S. Electronic Arts , EA GAMES et le logo EA GAMES sont des marques commerciales ou des marques déposées d'Electronic Arts Inc. aux Etats Unis et/ou dans d'autres pays. EA GAMES ™ est une marque déposée d'Electronic Arts™. "PlayStation" et le logo de la famille "PS" sont des marques déposées de Sony Computer Entertainment Inc. Nintendo, NINTENDO GAMECUBE et le sceau officiel sont des marques commerciales de Nintendo. © 2003 Nintendo. Tous droits réservés. Microsoft, XBOX et les logos XBOX sont des marques déposées ou des marques commerciales de Microsoft Corporation aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays et sont utilisées sous licence de Microsoft. Toutes les autres marques commerciales appartiennent à leur propriétaire respectif. RCS LYON B 391 974 748 - * Relève tous les défis.

patches

par Tbf

C'est la rentrée aussi pour les patches. ***Certains ont redoublé et étaient déjà là l'année dernière comme BF 1942 ou Raven Shield.*** ***D'autres sont nouveaux comme Tron 2.0 et ne demandent qu'à bien faire.*** ***Certains ont même la tronche du premier de la classe comme IL2 Sturmovik : Forgotten Battles.*** ***Mais l'important, c'est que tous font bien leur travail et mettent à jour vos jeux préférés.***

BattleField 1942

_ Patch 1.45_

Eh oui, encore un nouveau patch pour BF 1942. Pour un jeu multijoueur aussi populaire, il est normal d'améliorer ou de corriger certains détails. Ce mois-ci, le maniement des avions a été amélioré avec l'ajout de trois nouvelles touches. Ce n'est pas un mal, vu comment il était difficile de piloter ces avions sans ressembler de loin à un pilote kamikaze. Comme autres corrections, on notera la fin de l'apparition des véhicules terrestres quand le joueur se trouve trop près du point de respawn et le support du nouvel add-on : Arsenal Secret.





Tron 2.0

_ Patch 1.02 _

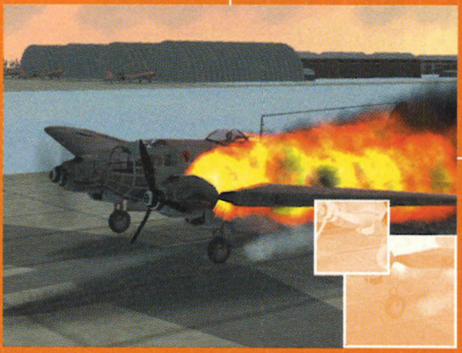
Ouais je sais, 2.0 suivi de 1.02, cela fait bizarre mais bon, Tron 2.0 est l'un des rares jeux à permettre des mises à jour du personnage en cours de partie. On passe de 2.9.5 à 3.2 en un claquement de doigts. De quoi émouvoir pas mal de geeks sous Linux, je n'en doute pas. Ce patch permet donc de créer un serveur dédié pour le multijoueur. Il règle également un problème entre versions localisées pour jouer ensemble. Il permet aussi, ô joie, de sauter les niveaux de course de motos lumineuses dans la campagne solo, bien lourdes par moment.

Raven Shield

_ Patch 1.4_

Les développeurs continuent d'améliorer ce digne successeur de Rogue Spear. Pas mal de petites injustices ont été corrigées avec ce patch. Par exemple, les dégâts des silencieux ont été modifiés afin de les rendre utilisables. Les animations des tirs et le bruit des coups de feu sont maintenant synchronisés quand on appuie sur la détente. On ne peut plus être coincé dans une échelle. L'image du joueur ne se fige plus après un lancer de grenade. Bref, des petits correctifs qui font plaisir à voir.





IL2 Sturmovik

_ Forgotten Battles 1.1_

Comme jeu d'avions de la Seconde Guerre mondiale, IL2 Sturmovik s'est imposé très rapidement dans le cœur des joueurs, malgré une nouvelle version de Combat Flight Simulator. Son add-on, Forgotten Battles, vient d'avoir son premier gros patch. Comme on peut s'y attendre, des multitudes de corrections ont lieu au niveau du réalisme du jeu. Un meilleur son pour une série d'avions, une nouvelle méthode de bombardement pour les bombes Stuka, une correction de bug avec les pilotes artificiels de Me-262, une modification des dommages en cas de contact avec le sol ; tout cela semblera imperceptible aux joueurs novices, mais le joueur chevronné qui vérifie chaque détail du jeu sera satisfait.



UN HOMME INVISIBLE · UNE BÊTE · UN ESPION · UN CHASSEUR · UN VAMPIRE · UN IMMORTEL · UN GUERRIER
SEAN CONNERY
LA LIGUE
DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES
SEPT PERSONNAGES LEGENDAIRES AU SERVICE D'UNE CAUSE
LE 1er OCTOBRE AU CINÉMA
mcm
msn.fr

COURRIER

Merci pour tous vos messages de félicitations et d'encouragements, ça nous a fait chaud au cœur de savoir que nous ne vous avions pas déçus. Merci également pour vos remarques et suggestions qui nous permettent d'améliorer Joystick tous les mois.

Pour participer à cette rubrique, envoyez vos mails à courrierjoystick@futurenet.fr.
Si vous n'aimez pas la froideur impersonnelle du mail, mais préférez plutôt la chaleur scribouillarde d'une lettre, c'est Joystick magazine, Courrier des lecteurs, 101-109 rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret.
(Nous, on préfère les mails).

e-arnaque

Votre magazine parle de plus en plus des jeux massivement multijoueur pour lesquels il faut payer un abonnement mensuel. Dans le cas de PlanetSide par exemple, comment paye-t-on ? Est-ce que c'est encore une de ces cochonnerie où il faut donner ses coordonnés bancaires sur le Net ? Très peu pour moi. Et est-ce que l'achat du jeu donne droit à des mois gratuits ?

Lucifer

Il est rare que les jeux proposent d'autres formes de paiement que la carte bancaire, notamment à cause du principe récurrent de l'abonnement. Imaginez les problèmes relatifs aux payements par chèque qui peuvent se poser : acheminement, gestion, chèque sans provisions, etc. Bien que la prudence et le bon sens soient toujours de mise, payer par Internet n'est pas aussi dangereux que le prétend la rumeur populaire. Sinon, les jeux offrent généralement un mois d'essai, mais il est préférable de se référer au site au moment de l'inscription pour être sur de la durée proposée et des moyens de paiement.

e-bordel

J'avoue d'entrée de jeu : je suis non seulement fainéant mais aussi abominablement mal organisé. J'ai donc perdu pour mon plus grand malheur l'URL d'un site que vous avez donné il y a un moment déjà. Il s'agit d'un site reprenant l'ensemble des beta-tests en cours. Pas moyen de retrouver ce site via les moteurs de recherche et je n'ai pas le courage de relire tous les Joysticks de ces 4 dernières années. Auriez-vous donc l'amabilité et la bonté, si ce site existe encore, de recommuniquer cette URL ? D'avance merci.

Ken

*J'avoue également être incommensurablement fainéant et bordélique. À l'exception de mes 8 Mo de bookmarks rangés et ordonnés. Je peux donc retrouver l'URL désirée en quelques clics. *Clic* *Clic* *Clic* Voilà : www.gamespot.com/misc/betacenter/. On y retrouve la majorité des beta-tests auxquels il est possible de participer, et ceux à venir. Tbf me signale qu'il existe également une adresse en français : www.mondespersistants.com/.*

e-lumination

En lisant l'article sur Half-Life II, j'ai noté quelque chose d'étrange sur le screenshot n°3 de la page 76 (celle avec les statues) : les ombres ne se dirigent pas toutes dans le même sens. Est-ce bien normal, dites-moi ?

François M.

Tout d'abord, félicitations pour avoir relevé ce détail. Quant à la question… elle est beaucoup trop précise pour l'instant. Le flou qui entoure Half-Life 2 est toujours aussi artistique. Et surtout, toujours aussi flou. Je vais malgré tout me laisser aller à une supposition, toute gratuite : l'ombre du bonhomme est dynamique et sa source lumineuse n'a pas été placée au même endroit qu'au moment où les ombres statiques des bâtiments ont été générées. Mais non, ça n'est pas normal. Gageons que c'est sur ce genre de détails qu'ils doivent travailler actuellement. Ou peut-être sont-ils partis faire un stage en communication.

Emails de la rédaction :
Atomic, Gruth et Blutch :
(via) sebastien.finot@futurenet.fr
- Bishop : sebastien.finot@futurenet.fr
- Caféine : arnaud.chaudron@futurenet.fr
- Cyd : cyril.dupont@futurenet.fr
- Faskil : Jean-christophe.detrain@futurenet.fr
- Tbf : emmanuel.bezy@futurenet.fr

Pour les problèmes d'abonnement : magazine non reçu, CD ou livret manquant etc. :
SERVICE ABONNEMENT
BP2 - 59718, Lille Cedex 9
Tél. : 01.55.63.41.15

CD manquants, ne fonctionnant pas, commande d'anciens numéros :
01.41.34.87.75

Propositions de programmes, images, maps etc… à intégrer au CD de Joy :
cdromjoystick@futurnet.fr

Problèmes techniques : www.hotline-pc.org

Pour tout litige concernant matériel ou logiciel, n'hésitez pas à contacter la direction départementale de la Concurrence de la Consommation et de la Répression de Fraudes (DDCCRF) de votre département (coordonnées dans l'annuaire, ou bien tapez DDCCRF suivi du numéro de votre département dans Google). Vous trouverez également nombre de renseignements précieux sur le site www.admifrance.gouv.fr

Rappel des règles du jeu :
Par manque de temps, nous ne répondons jamais individuellement aux courriers qui nous sont envoyés. Il nous est également impossible de répondre dans le magazine à toutes les lettres qui nous parviennent. Nous ne résolvons pas les problèmes techniques non plus, et ne pouvons pas vous conseiller sur l'achat de matériel ou de compatibilité du vôtre avec les jeux.
En revanche, nous sommes ouverts à vos suggestions, conseils, remarques, jeux idiots, etc. qui pourraient intéresser le plus grand nombre.

e-spoir

A-t-on une chance de revoir la rubrique « c'est le delco » qui n'est plus dans le mag depuis trop longtemps ?

Michel

Comme les dossiers, le « c'est le delco » a pour l'instant disparu du mag. Plutôt que de faire l'impasse sur un bon jeu ou une déception, nous préférons les mettre de côté en attendant que l'actualité se réduise un peu et que nous leur trouvions une petite place. Chez Joystick, les arbres, c'est aussi notre passion.

e-space

Pourquoi ne mettez-vous pas une ou deux vidéos de jeu sur un des CD ?

Loki

Les démos prennent de plus en plus de poids (comme Caféine et moi) et nous manquons cruellement de place. Pourtant, il faut voir Tbf réarranger avec passion tous les petits octets sur le CD pour qu'ils rentrent tous, une goutte de sueur au front, la langue sortie. Toute une histoire d'amour. Mais je m'égare : nous cherchons actuellement une solution viable à ce pro-blème de place et nous envisageons par exemple defournir une cassette vidéo avec les prochains numéros. Ou peut-être un truc un poil plus moderne, soyons fous.

e-storique

Messieurs, je désirerais commander les numéros pour les soluces de Sherlock Holmes : The mystery of the Mummy et King Quest 3.

Claudie W.

Chère Mademoiselle, c'est avec une certaine émotion que nous répondons à votre courrier qui a mis dix ans à nous parvenir. Vous satisfaire est pour nous une priorité constante, même si la Poste semble parfois faire défaut à cet engagement de qualité. Nos archives ne remontant pas aussi loin, nous sommes incapables de vous indiquer les numéros avec ces solutions. Cependant, nous vous proposons une solution de recours via Internet : www.uhs-hints.com/uhsweb/mystmumm.php et www.gamefaqs.com/computer/doswin/game/11620.html.

e-spam

Je voudrais savoir s'il existe un moyen pour bloquer les popups provenant du « service d'affichage des messages » intégré à Windows ?

Dragon Design

C'est heureusement possible. En plus, vous êtes nombreux à vous en plaindre. Pour résoudre ce problème, il suffit d'ouvrir les services qui se trouvent dans Panneau de configuration > Performances et Maintenances > Outils d'administration. Dans la liste qui s'ouvre, repérez le service « Affichage des Messages », cliquez sur « Arrêter », changez le Type de démarrage en normal dans le menu déroulant, et cliquez sur « Appliquer » puis « OK ».



"TICKET TÉLÉPHONE"
FRANCE
NOUVEAU
Appelez
sans compter !
Jusqu'à 5 h(1) en local
ou 40 minutes(2)
vers les mobiles
pour 10 €.
maligne
je peux tout lui demander.
10 €
"TICKET TÉLÉPHONE"
FRANCE
Jusqu'à 5 h en local
ou 40 minutes
vers les mobiles
pour 10 €.
maligne
je peux tout lui demander.
france telecom
Pour un Ticket France à 10 € acheté,
un Ticket(3) de 5 minutes offert.
Tarification à la seconde au delà de la 1ère mn indivisible. Pour un appel en continu depuis un poste fixe privé en France Métropolitaine hors appels vers les n° spéciaux. (1) Vers un poste fixe privé en France Métropolitaine. Pour connaître votre zone locale, consultez votre annuaire France Télécom. (2) Vers un mobile Orange, SFR, ou Bouygues Telecom, situé en France Métropolitaine hors appels vers les mobiles des opérateurs étrangers. (3) Offre valable du 08.09.2003 au 20.09.2003 dans les points de vente participants. 5 minutes de communication en France Métropolitaine hors appels vers les mobiles. Offre soumise à conditions.
france telecom
SA au capital de 8 897 457 796 € · 380 129 866 RCS · PARIS · Août 2003 IMPRIMÉ EN U.E. TBWA\PARIS

X I I I X I I I X I I I X I I I X I I I

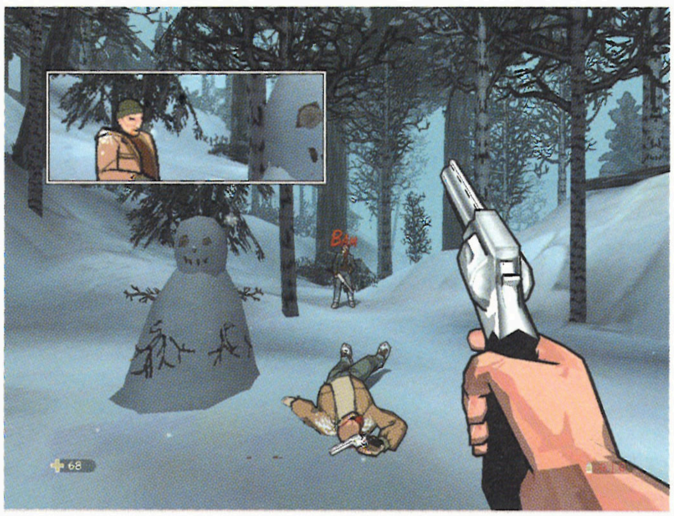
S'il y a bien un jeu qu'on est curieux de voir à la rédac', c'est sans conteste l'adaptation de la B.D. XIII sur nos PC chéris. Pensez donc : le premier FPS à utiliser la technique du cell-shading, il y a de quoi intriguer.

Flash-back. Mon premier contact avec XIII remonte à l'ECTS 2002. Le jeu était déjà en développement depuis presqu'un an, et occupait une équipe d'une quarantaine de personnes. Sur le stand d'Ubi, une démo comprenant quelques niveaux jouables était présentée sur Xbox. Visuellement déjà, le soft surprenait. C'était la première fois qu'un FPS tentait de tirer parti du cell-shading, et pour nos mirettes habituées à une surenchère de réalisme, la patte graphique interpellait. Malheureusement, le jeu souffrait encore de lacunes importantes : l'I.A. des ennemis était loin d'être complètement implémentée, et tout restait à faire au niveau du multijoueur. Mais déjà le produit séduisait par son approche originale du genre. Un an plus tard, XIII se fait toujours attendre… C'est qu'ils ont décidé de prendre le temps qu'il faut chez Ubi, pour proposer quelque chose qui, au-delà de la seule touche visuelle novatrice, tienne réellement la route. Même si à l'époque, les bases du gameplay étaient déjà bien posées, il y avait encore du pain sur la planche pour finaliser tout ça. La pression est grande du côté des fans de la B.D., et la concurrence plutôt rude dans le monde du FPS. Deux facteurs qui rendent l'entreprise encore plus délicate.

J'ai la mémoire qui flanche

Peu connue en dehors des contrées européennes francophones, la B.D. XIII voit le jour en 1984, sous la plume du scénariste Jean Van Hamme (Largo Winch, Thorgal). Avec l'aide du dessinateur William Vance (Bob Morane), il jette les bases d'un scénario complexe, librement inspiré du roman « La mémoire dans la peau » de Robert Ludlum. Même si la trame de base a, de prime abord, de quoi laisser perplexe (un héros amnésique part à la quête de son identité, hum hum), les 15 tomes parus à ce jour témoignent d'un réel succès auprès du public. C'est qu'au-delà de cette mise en place quelque peu éculée, Van Hamme et Vance ont développé une intrigue haletante, mêlant assassinat du Président américain, chasse à l'homme effrénée, agents secrets et bad guys hauts en couleur.
Julien Bares, chef de projet sur XIII, explique le choix qui a motivé cette adaptation : « À l'époque où démarre le projet, les licences porteuses ne sont plus légion. Tout ou presque a déjà été adapté, et c'est tout naturellement qu'on s'est tourné vers un média encore peu

PAR faskil



GENRE : FPS EN CELL-SHADING
ÉDITEUR : UBI SOFT
DÉVELOPPEUR : UBI SOFT FRANCE
SORTIE PRÉVUE : 30 OCTOBRE 2003


XIII
XIII
XIII
BLAM
BLAM
BAO



Ça doit être assez perturbant de retrouver son visage dans un FPS…



Peu de gens le savent, mais un bazooka ça parle.

(ou mal) revisité par l'industrie du jeu vidéo : la bande dessinée. » Le héros de XIII, personnage hautement charismatique, s'impose alors de lui-même.
Le scénario du jeu nous propose de revivre les événements majeurs des cinq premiers tomes de la série, dans une trame « simplifiée » (pour mieux s'affranchir d'une narration posée et garantir un minimum de temps morts) et auxquels certains nouveaux éléments ont été greffés (tous dûment validés par Dargaud, éditeur de la B.D.). Exit par exemple le couple de vieux qui recueillent le héros échoué sur une plage au début de son périple, place à une jolie blondasse fort peu habillée (on ne va pas s'en plaindre d'ailleurs). Quelques nouveaux personnages annexes font également leur apparition, mais leur utilité première est essentiellement figurative (dans le monde du FPS, on dit « chair à canon »). Des écarts pas suffisamment importants, donc, pour pousser les fans purs et durs à l'immolation.
Côté technique, sous le capot, c'est du Unreal Warfare qu'on nous sert. Un moteur qui, de l'aveu de Julien Bares, offrait le plus grand nombre d'avantages : « C'est avant tout un moteur de FPS qui a déjà fait ses preuves, qui évolue en permanence et qui dispose du soutien d'une importante communauté très active, tout en restant abordable d'un point de vue financier. Et plus spécifiquement, la manière dont il gère la lumière s'accordait parfaitement avec notre traitement par cell-shading.»
Développée en interne et greffé sur le moteur, la technique du cell-shading s'est naturellement imposée dès la mise en route du projet. Julien Bares s'en explique : « À l'époque, la concurrence dans le monde du FPS était importante : des titres comme No One Lives Forever, Quake 3 ou Deus Ex nous ont incités à proposer quelque chose de neuf pour nous démarquer de ces produits. Le cell-shading nous a également semblé être une technique adaptée au portage d'une B.D. sur PC, et nous avions déjà exploré cette voie sur un projet antérieur malheureusement avorté. »
Sur le papier, tous les éléments semblent donc a priori réunis pour faire de XIII un jeu « frais », propice à renouveler un peu un genre qui commençait tout doucement à tourner en rond (ndlr : il est poli ce Faskil). Tout en restant dans le domaine du FPS réaliste, avec ses contraintes et la facilité d'immersion qui en découle.

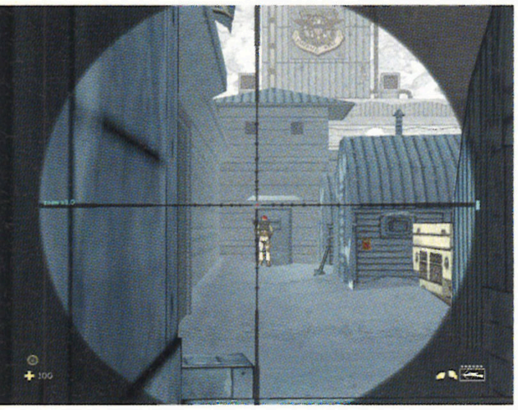
Shebam ! Pow ! Blop ! Wiiiiizz !

Inévitablement, au premier coup d'œil, le côté B.D. imprimé par le cell-shading peut perturber. Mais une fois passées les premières minutes d'acclimatation, on se laisse complètement absorber par l'univers et l'on découvre avec une certaine satisfaction que ce parti pris n'est peut-être pas aussi inapproprié qu'on aurait pu le penser. « Au moment où les bases du projet ont été jetées, explique Julien Bares, personne ne voulait y croire, on nous disait qu'il était impossible de faire un



C'est studieux chez Ubi Soft. Sauf pendant les parties en LAN.


Il a pris du haut débit à 128 Kbits alors qu'on peut avoir
4 fois plus rapide pour le même prix.
free
Pour 29,99 €
le haut débit est à 512 Kbits
forfait illimité - modem USB/Ethernet inclus
téléchargement illimité - sans engagement
inscription sur www.free.fr



Sniper, l'art du fourbe.



Malgré une ligne graphique épurée, les décors sont fouillés.

bon FPS en cell-shading. » À la lumière de ce qu'on a pu voir tourner aujourd'hui, l'orientation apparaît pourtant plus qu'avisée.Et non seulement, ce choix s'avère judicieux, mais on découvre rapidement que les petits plus du jeu ne se limitent pas simplement à une belle gueule. Les développeurs ont su pleinement tirer profit de l'orientation graphique particulière du soft. Régulièrement, en cours de partie, des « cases » dans le plus pur style B.D. s'affichent à l'écran pour détailler certaines phases de l'action ou mettre en relief des détails importants. Cela apporte un réel dynamisme de sorte qu'on n'a jamais l'impression d'attendre que la suite arrive, comme c'est souvent le cas avec les « cut-scenes» dont sont friands les autres produits du même genre. Mention spéciale d'ailleurs pour les scènes de « flash-back» interactives (un autre ajout par rapport à la B.D.), toutes en nuances de gris, de saturation de lumière et effets de « motion blur » qui, une fois encore, renforcent l'identité visuelle du jeu. Les décors profitent également de cette ligne graphique et permettent, de par leur côté épuré, de s'afficher sur une profondeur de champ plus importante, même sur des configs modestes.
Autre bon exemple dans la même veine, le fameux « sixième sens» de XIII. Lorsqu'il est au calme, posé, il peut percevoir la présence d'ennemis proches, présence traduite à l'écran par des « tap tap tap» visuels. Une vraie bonne idée, en comparaison des traditionnels radars proposés aux joueurs. Les onomatopées sont d'ailleurs omniprésentes dans le jeu, « look & feel» B.D. oblige. Votre arme est à court de munitions ? Un petit « click click» s'inscrit au-dessus du viseur à chaque pression sur la gâchette. Lorsqu'un ennemi mange la poussière, son ultime râle est matérialisé à l'écran à grands renforts de « Oh nooooo... » et autres« Aaaaaargh... » plutôt explicites. Pour peu, on se croirait tout droit sorti d'un épisode de Batman, version sixties, même si ça manque cruellement d'Adam West et de slip en latex.

Des toons d'armes

Quoique pour le coup, en fait, ça manque juste de slips, parce qu'Adam West fait bel et bien partie du casting (vous avez noté la transition de ouf ?). Il prête en effet sa voix au Général Carrington dans la version anglophone du jeu, donnant la réplique à un XIII mollement incarné par David Duchovny (peut-être la seule véritable faute de goût). La version française ne devrait pas non plus être en reste puisque c'est le doubleur attitré de Schwarzy et de Bruce Willis qui se chargera de franciser notre héros. Quand on sait que les dialogues tiennent une place importante dans le jeu, on est soulagé de savoir que ceux-ci n'ont pas été localisés à l'arrache, comme c'est encore trop souvent le cas.
Du côté de l'arsenal, on n'a pas lésiné non plus : 15 types d'armes (couteau, 9 mm, calibre 44, fusil de chasse, shotgun, Kalash, bazooka, M16, M60, Uzi, fusil de sniper, arbalètes et même un harpon), disposant chacune de plusieurs modes de tir (dont le classique mais incontournable « double gun » à la John Woo), des grenades (dont l'explosion est très joliment visualisée dans une case B.D. qui vient s'insérer dans l'image), sans oublier les inévitables gadgets, qui auront chacun une utilité ponctuelle à certains moments du jeu.
Inévitablement, quand on parle FPS, on sous-entend toujours une part importante de violence. Et l'on pourrait a priori penser que la ligne graphique du jeu aurait permis à XIII de s'éviter les critiques habituelles en la matière. Heureusement, heuuu pardon, curieusement, il n'en est rien. Pour calmer tout le monde, Ubi a opté pour un « parental lock » activable dans le menu de configuration, qui supprime purement et simplement certains effets jugés trop « gore » . Plus de gros plans sur les harpons qui se plantent froidement dans le crâne des ennemis (ce qui avait pourtant fait beaucoup rire le public-test américain, ne cherchez pas à comprendre), moins

Ah, le plaisir de se faire un campeur naïf à bout portant. Indescriptible.





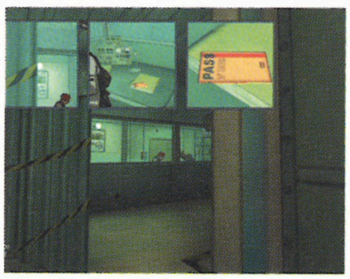
Prise d'otage : tous les moyens sont bons pour survivre.

de sang, etc. Bref, tout pour permettre au jeu de toucher le public le plus large possible. Cette concession s'explique sans doute par la volonté de Dargaud de profiter du succès potentiel du jeu dans les pays anglo-saxons pour retenter une percée de la B.D., mieux servie par ce nouveau support.

XIII à huit

Un mode solo porté par une intrigue complexe, c'est bien, c'est assez rare pour être souligné, mais l'amateur averti sait que cela ne suffit pas. XIII ne pourrait pas prétendre au titre de FPS s'il ne proposait pas en sus un mode multi digne de ce nom. Il sera bien entendu possible de s'exploser joyeusement le caisson avec ses amis sur le Web, voire contre des « bots » pour ceux qui n'ont pas de connexion (ou pas d'amis). Les modes classiques sont proposés (Deathmatch, Team Deathmatch, Capture the Flag) et on pourra même s'essayer à un transfuge de Team Fortress, en l'occurrence un mode Sabotage où une équipe aura pour objectif de placer des explosifs aux endroits stratégiques d'une map, pendant qu'une autre tentera de les désamorcer sans se faire lamentablement envoyer en orbite. Tout cela dans les quelque dix environnements différents que propose le jeu (la Winslow Bank, les bureaux du FBI, la base militaire de Hualpar, et d'autres sites bien connus des amateurs de la B.D.).
Les développeurs comptent également sur l'engouement des fans, attirés par l'aspect graphique particulier, pour implémenter rapidement de nouveaux « mods » au jeu et lui assurer ainsi une durée de vie plus importante encore. La version à laquelle nous avons pu jouer était encore en phase de débugage (quelques petits ajustements sont encore à faire, comme l'ajout d'un « respawn god » en mode multi pour éviter de grosses frustrations), mais après quelques minutes à peine, on sent déjà le réel potentiel du produit. C'est fluide, c'est graphiquement rafraîchissant, les trouvailles visuelles sont réellement novatrices et le scénario devrait faire honneur à la B.D. originale. Reste à voir si le gameplay sera correctement balancé (à ce titre, notons que la difficulté de la démo solo était fort mal dosée, erreur reconnue et assumée par Ubi Soft) et si le titre tiendra le choc sur la longueur. Rendez-vous si tout va bien en novembre pour un test complet.

Le découpage en « cases » donne également de précieux indices.

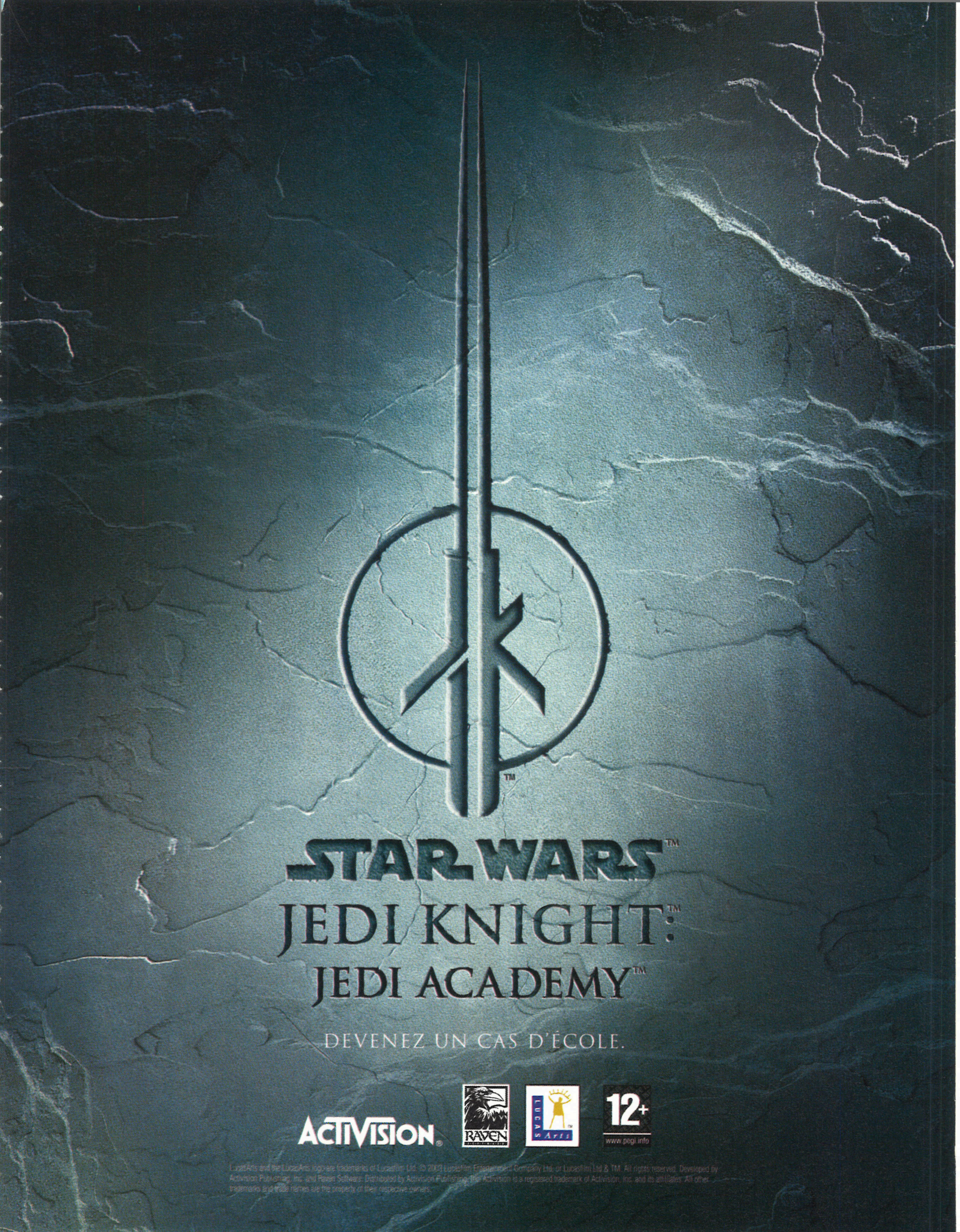




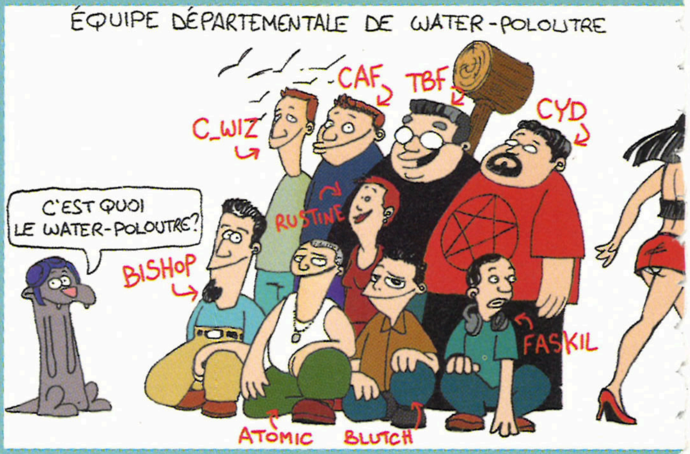
Julien Bares, Project Manager de XIII.

Le « Sixième Sens » de XIII en action.




STAR WARS
JEDI KNIGHT:
JEDI ACADEMY
DEVENEZ UN CAS D'ÉCOLE.
ACTIVISION
RAVEN
LUCAS Arts
12+
www.pegi.info

Dessins qui ont failli être dans l'ordre, petit bug de pub qui a laissé un joli trou dans le courrier des lecteurs, problèmes de distribution (non, nous n'avons rien contre la Belgique, demandez à Faskil) et quelques coquilles malheureuses (c'était juste Dolls de Kitano qui était visé par une remarque désobligeante) ont fait de Joystick 151 un vrai premier numéro pour l'ensemble de la nouvelle équipe. Quand c'est la loi de Murphy qui fait le bizutage, fatalement ça fait mal. En même temps, et sans faire dans la grosse autosatisfaction, ça aurait pu être bien pire. Vous avez pas idée… Mais l'essentiel, c'est que vos commentaires sur Internet et par courrier – le vieux avec des timbres – sont globalement très positifs. Ouf. Et merci ! Du reste, l'équipe de ce numéro est définitive, avec l'arrivée de Faskil pour gérer les News, importé directement de Belgique, et celle de Fumble pour épauler Atomic, Bishop et Blutch. Les rolistes apprécieront son pseudo et en tireront les conclusions qui s'imposent… Côté humain, la mayonnaise commence à prendre, tout ce petit monde se connaît de mieux en mieux et la rédaction retrouve petit à petit une ambiance digne de Joystick. En prime, Gruth savoure déjà le fait de pouvoir déformer nos têtes à volonté. Ça va pas tarder à être un vrai souci ça. Ah, pendant que j'y pense, en réponse à la question qui tue : « pourquoi la loutre ?», j'ai la réponse définitive : « pourquoi pas ? ». Vous expliquer serait très très long et pas très intéressant (pour vous). Non, pour résumer, disons que son air idiot lui a filé le job. On a plein de projets pour elle. On fera d'elle une star. Qu'elle le veuille ou non.



Pour finir sur une note beaucoup moins amusante, je voudrais vous parler d'un petit souci qui peut devenir grand dans les mois à venir. Jetez un œil sur le test de Jedi Academy, vous découvrirez un encadré à propos de problèmes en relation avec la capture d'images du jeu. Rien de dramatique en soi, mais c'est typiquement le genre de démarche qui nous horripile. D'une part ça nous empêche de faire notre boulot correctement pour vous montrer précisément les éléments que nous considérons intéressants, mais en plus c'est la porte ouverte à tous les abus. À quand les screenshots retouchés sous Photoshop pour illustrer un test ou les interdictions de montrer tel ou tel bug dans le mag ? Les têtes pensantes du marketing de certains éditeurs doivent justement se poser la question. Vu qu'en plus les images fournies sont les mêmes pour tous les mags, on vous prend au passage pour des gentils moutons. Bref, tout ça pour dire que ce type de pratique sera toujours dénoncé dans le test si nous subissons une quelconque pression de ce genre. Tout comme nous vous prévenons lorsque l'éditeur nous fait confiance et livre à la torture une version non définitive de son produit. Voilà, tout le monde est prévenu et connaît les règles du jeu, on va pouvoir aller boire des coups. C'est que ça donne soif ces bouclages de fou.

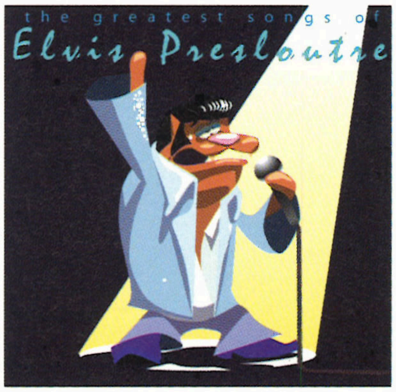
Caféine

EDITO

Spam Inc.

Non contents de nous pourrir quotidiennement la vie en nous proposant des produits dont nous n'avons de toute façon pas besoin (qu'il s'agisse d'un élargisseur d'organe quelconque, ou d'un outil pour transformer ses DVD en VCD tout pourris, alors que ça se copie très bien), les spammeurs ont franchi un pas supplémentaire sur la route qui les rapproche d'une forme basique d'intelligence, à notre grand désarroi. Sous la bannière du « Bulk Club » (www.thebulkclub.com/), ils tentent désormais de fédérer leurs efforts, voire de convaincre un paquet d'adeptes supplémentaires que « si si, c'est possible de se faire des millions de brouzoufs très vite sur l'Internet, et en plus, c'est simple. » Comment ? Ah ben tiens, il est payant leur site. Ça alors…

Donne ta tirelire



Après avoir fait fermer un maximum de sites qui distribuaient gratuitement des MP3 illégaux, après s'en être pris aux logiciels P2P à coups de procès retentissants, les Majors du disque, regroupées sous la bannière de la toute-puissante RIAA (Recording Industry Association of America), ont décidé de frapper à la source en s'attaquant directement aux utilisateurs qui diffusent sans vergogne des morceaux sur le Web. Victime médiatisée de cette première rafle, la petite Brianna Lahara, new-yorkaise de 12 ans, native des ghettos pauvres, à qui la RIAA reproche d'avoir offert gratuitement un catalogue d'environ 1 000 MP3 aux autres internautes. « Je ne savais pas que ce que je faisais était illégal, je m'excuse pour ce que j'ai fait, je ne veux pas faire de mal aux artistes que j'aime. » Des propos touchants auxquels les majors ont répondu par une facture de 2 000 dollars. Y a pas à dire, ils savent parler aux enfants…

Beaucoup trop de temps libre



À voir ces photos, on se dit qu'il y en a certains qui ne savent vraiment pas quoi faire de leurs journées. Les « modeurs » sont de plus en plus créatifs : après le PC qui fait aussi le café (logiquement le préféré de Caféine, en attendant le PC avec une machine à expresso dedans), la mode est à l'intégration dans des trucs de plus en plus petits, en utilisant de toutes petites cartes mère et des composants de portables. Mon préféré reste le PC intégré dans une bonne vielle console Atari 2600. C'était de la belle console ça, Monsieur. Le modèle original avec placage bois en plus. L'autre idée débile, un PC dans un grille-pain. Ça en jette dans la cuisine, enfin attention aux réveils difficiles. Un accident est si vite arrivé.

Révolution concepto-visuelle

Pour fêter son cent millionième jeu vendu, Ubi Soft change de logo. Dixit le communiqué de presse, il s'agit pour la société de montrer clairement sa position compétitive et véhiculer des valeurs comme « agir avec fair-play, avoir l'esprit gagnant, se dépasser, prendre l'initiative, partager, satisfaire le consommateur ». Et j'en passe. Tout ça dans une pseudo boule-tornade bleu-violette. J'aurais pas cru. Ça devait être trop simple de dire : « On remplace enfin cet arc-en-ciel tout vieux et moche par un truc bien classe et moderne. » Faut bien justifier ses brouzoufs au service com.

Télex

Selon le site DarkHorizons.com, Rockstar Games serait actuellement en pourparlers avec Paramount Pictures pour la mise en chantier d'un film basé sur le jeu GTA - Vice City. Ray Liotta et Uwe Boll (qui tourne actuellement la version ciné d'Alone in The Dark) seraient associés au projet.

Oh les vilains aigris

Une poignée d'ex-employés d'Asylum Entertainement (une boîte de développeurs anglais), récemment éjectés suite à l'abandon d'un projet de jeu LEGO (oui, c'est une catastrophe, nous sommes atterrés aussi), n'ont rien trouver de mieux à faire que de balancer une sale rumeur faisant état du dépôt de bilan prochain de la société. Nick Holden, co-fondateur de la boîte, a rapidement démenti l'info, rassurant par la même occasion les trois personnes qui s'inquiétaient au sujet de la sortie de leurs futurs titres (Curse – The Eye of Isis, un survival-horror prévu pour cette année et Kid Ninja, un jeu de plates-formes cartoonesque, prévu pour 2004). Ouf, on était vraiment très très inquiet.

Le bonheur ne tient qu'à 1 fil

C'est de plus en plus clair : la PSP, future console portable de Sony, devrait tout déchirer. En tout cas, sur le papier, elle a tout pour détrôner Nintendo d'un marché qu'il domine complètement. Et ce n'est pas Nokia qui risque de lui faire beaucoup d'ombre avec sa N-Gage. D'autant plus qu'on vient d'apprendre de la bouche même de Ken Kutaragi (le CEO de Sony) que la PSP allait, elle aussi, offrir des fonctionnalités de téléphonie, sans doute via un module externe. Chez Nokia, on a accueilli la nouvelle en organisant une grande pendaison collective.

Patchez bourré !

S'il y a bien une chose qui ne cessera de m'étonner avec le grand public, en dehors du culte qu'il semble vouer aux déclinaisons de Star Academy, c'est la fainéantise crasse qui l'anime quand il s'agit de patcher un OS. Pourtant, on n'insistera jamais assez sur la simplicité d'un système comme Windows Update, qui permet en quelques clics de corriger les failles d'XP, avant qu'il ne soit trop tard. Pour tenter de pallier ce comportement, la filiale allemande de Microsoft compte expérimenter une nouvelle méthode : joindre un CD de patches avec les produits de consommation courante, disponibles en grandes surfaces. Perso, l'idée de coller un CD avec le pack de bière de Hans, je suis pas convaincu que ça marche. Non seulement, il patchera pas mais en plus, il risque de pas comprendre pourquoi le sous-verre, il est pas joli argenté des deux côtés.

Du nez pour le ridicule



D'habitude, quand on me parle de Britanniques, j'ai de suite l'image du flegme d'un James Bond. Ou du prince Charles, c'est selon. Mais là, c'est fini, grâce à Mark McGowan. Ce charmant Anglais de 37 ans a parcouru 11 km en poussant une cacahuète avec son nez. Le pire c'est qu'il y a un message derrière : malgré leurs bourses, les étudiants anglais sont tellement surendettés qu'ils ont peanuts sur leur compte en banque. Des peanuts, il en a utilisées 13. Ça a dû le ruiner le pauvre homme. Le pire, c'est qu'il est coutumier du fait, il avait déjà effectué une marche de 18 km avec une dinde sur la tête. Pour lutter contre l'obésité. Sacré Mark.

DungeOn Siege Legends Of Aranna





Une nouvelle extension à Dungeon Siege, le hack'n'slash de Microsoft, devrait bientôt voir le jour. Au programme : neuf nouveaux environnements, une pléthore de nouveaux sorts (pas loin de 70), de monstres et un nouveau personnage à incarner : le demi-géant, dont la dénomination me laisse quelque peu perplexe, mais passons... Parmi les nouvelles races qu'on pourra croiser sur son chemin, signalons les Utraeans (de puissants mages tatoués), les Hassat (le peuple-chat, qui comme leurs confrères félidés dans la vraie vie, sont surtout là pour emmerder les humains) et les Zaurask (variations libres sur le thème du lézard, revanchards et hautement dangereux). Les développeurs en ont également profité pour ajouter de nouvelles fonctionnalités de gameplay, comme le raccourci clavier qui vous permet d'attaquer l'ennemi le plus proche, et surtout, ils nous promettent une I.A. revue à la hausse. Actuellement en cours de finalisation, cet add-on devrait être dans les rayons dès novembre.

LA GAFFE la plus chère de l'année



Avant de manipuler un satellite d'une valeur de près de 240 millions de dollars, c'est une bonne idée de vérifierles boulons de fixation. Les étourdis en blouses blanches de chez Lockheed Martin ont un peu oublié. Résultat, une merveille technologiquede plus de 5 m de haut s'est viandée au milieu d'un atelier dans un grand bruit de ferraille.On ne connaît pas encore l'ampleur des dégâts, vu que l'épave dégouline de carburant toxique et qu'il faudra attendre deux ou trois semaines pour s'en approcher sans danger. Moi, quand ça m'arrive des trucs comme ça, chuis énervé pour la journée.

TÉLEX

Malédiction ! Operation Flashpoint 2 vient d'être repoussé à 2005 ! Dites les gars, vous aurez peut-être le temps d'intégrer tous les véhicules du premier coup cette fois-ci, non ?



Abit découvre le design

Le succès des petits PC de Shuttle a fait des envieux, et Abit espère grappiller une partie de ce nouveau marché des mini-PC dédiés au salon ou aux LAN-party. Côté design, on sent l'inspiration russe taïwanaise, une mouvance artistique trop méconnue. Baptisé DigiDice, ce mini-truc intégrera une carte mère Pentium 4 à chipset i865. Les boutons de la façade serviront à l'overclocking de la machine. Planter d'un coup de molette, j'avoue, j'en ai toujours rêvé. L'histoire ne dit pas s'il y a un bouton pour faire un reset hard du bios par contre. Elle devrait être accompagnée d'une télécommande pour piloter les fonctions de lecture audio et vidéo, ce qui peut être pratique. Ils ont même poussé le vice jusqu'à inclure un sac pour le transport, au cas où vous n'auriez pas honte de l'emmener en LAN.

Un homme à abattre

Spamhaus, un site américain dont le but premier est d'identifier les plus gros spammeurs de la planète pour mieux les combattre, s'est amusé à recenser les dix parasites les plus « efficaces ». Au rang des plus gros blaireaux, un dénommé Eddy Marin, 41 ans, est capable d'atteindre en vitesse de pointe un ratio assez impressionnant de 50 millions de spams par jour. Et manifestement, ça paie, puisque sa batterie de sites pornos lui aura quand même permis en 2000 d'empocher la rondelette somme 750 000 dollars sur à peine trois mois. Voilà, je sais, ça fout la haine. Si vous avez un missile de croisière sous la main, le gars habite en Floride. Mais abîmez pas les Keys à côté, y a des chouettes sites de plongée dans le coin.

Pollution sonore

Le spam qui pourrit votre boîte mail ne vous suffit plus ? Vous en voulez encore ? Bravo, vous êtes officiellement un grand malade (rappelez-moi de vous forwarder les miens). Pour combler vos désirs les plus tordus, les gars de Spamradio ont eu l'idée ultime : faire passer les junk mails dans un synthétiseur vocal, et les diffuser en stream sur le Web, sur fond de lounge music. C'est rigoureusement inutile, parfaitement insupportable, donc il fallait qu'on vous en parle. Dernière info : ils sont actuellement à la recherche d'un nouveau serveur pour hoster leur merde. Si vous avez une bande passante qui assure, et que vous avez envie de leur filer un coup de main, rendez service à l'humanité : tirez-vous une balle.

TÉLEX

Christopher Ellis, un artiste de renommée internationale (ha ha ha), signant ses créations du pseudo « Daze » (gniii, se retenir de faire une vanne) assigne Take Two en justice pour utilisation de son œuvre dans le jeu GTA3 sans son accord. Vite, laissons-le sombrer à nouveau dans l'oubli.





Le con du mois

C'est notre ami Charles McKinley, New-yorkais de son état, qui remporte haut la main le titre très envié de « con du mois ». Cherchant probablement à économiser le prix d'un billet New-York/Dallas, Charles s'est dit que finalement, il pouvait très bien se passer du confort d'un siège et du sourire des hôtesses pour faire le trajet dans la soute, enfermé dans une caisse. Bon, O.K., ce n'est probablement pas le premier abruti à tenter l'expérience. Ce qui est plus inquiétant, c'est que notre Einstein n'a été repéré (vivant, dommage) qu'à quelques mètres de sa destination finale, par le livreur, sûrement alerté par une odeur de fauve. Pendant ce temps-là, des mecs comme vous et moi, qui payons rubis sur l'ongle nos billets en classe éco – soit à peine mieux qu'une caisse dans la soute – ont droit à l'humiliation ultime : un tripotage en règle par un bon flic ricain, au milieu de l'allée et en chaussettes. Pas de doutes, la sécurité, c'est un métier.

The Warcraft of the Ring

Ring, développé par Liquid Entertainment et axé sur le dernier volet de la trilogie du Seigneur des Anneaux voit sa date de sortie avancée pour coïncider avec celle du film dans les salles. Le mode solo permettra au choix de défendre la Terre du Milieu ou d'assister Sauron dans sa tentative de destruction de ces faignasses de Hobbit. Déjà vu à l'E3, c'est carrément joli et chaque screenshot le confirme. Le coup de la sortie anticipée fait tout de même frémir. On ne peut s'empêcher de repenser au viandage total que fut « Enter The Matrix », qualitativement parlant. Rendez-vous autour de novembre pour un passage au crible en bonne et due forme…



Moment de solitude

L'éditeur anglais Eibos n'en finit pas de perdre des plumes. Après la déculottée du dernier Tomb Raider (sans mauvais jeu de mots, quoique), voilà que Sports Interactive annonce qu'il quitte lui aussi le navire. Développeur de « Championship Manager », titre à succès chez nos amis les footeux, SI invoque une « divergence d'opinion » pour expliquer son départ. Et comme une mauvaise nouvelle n'arrive jamais seule, on apprend également que le prochain Time Splitters (le FPS à succès sur consoles) ne sortira pas non plus chez Eidos. Après un début d'année plutôt bon en termes financiers, je connais des investisseurs qui doivent sentir comme un courant d'air là.

GameCube Live !

Jusqu'ici, Mr. Nintendo n'avait pas vraiment montré un intérêt débordant pour le jeu online. Tout au plus manifestait-il une volonté d'interconnecter les différentes machines de son catalogue (marketing oblige), et malgré une frêle tentative de gaming en ligne avec Phantasy Star Online, pas vraiment de projets concrets dans les cartons. Tout cela pourrait bien changer puisqu'on apprend aujourd'hui que le géant nippon vient de passer un accord avec AOL pour en faire son « provider de choix dans le développement de futurs jeux online pour Gamecube ». Bon, O.K., AOL. Pas de panique, ça va bien se passer. Aller, on peut rêver : bientôt, une GameCube collée dans chaque magazine. Vous allez voir, tout de suite, on va beaucoup plus apprécier ces offres d'essai.



Professeur X

Vous lisez dans les pensées ? Vous cherchez des études ? Vous aimez le froid et les alcools forts ? La Suède vous tend les bras ! L'université de Lund, l'une des plus anciennes du pays, vient en effet de faire un pas dans le monde du paranormal en recrutant Dean Goran Bexell, premier spécialiste européen en parapsychologie, hypnologie et clairvoyance. Déjà surnommé le « Ghost Professor » par ses pairs, Dean devra prévoir quelque temps pour que l'intégration avec ses nouveaux camarades soit réelle. J'espère qu'on pourra assister aux examens de fin d'année, où deux abrutis s'observeront les yeux plissés, mains sur les tempes, pendant de longues minutes de conversation silencieuse. Le premier qui visualise la nana de l'autre a gagné.

Mettez les voiles

Virtual Skipper revient dans sa troisième version. Plus joli, plus réaliste, plus fourni, il prend tout doucement des allures de Flight Simulator des mers. À la différence qu'il offre des courses en solo ou en multi. Cette nouvelle version sera plus accessible grâce à un mode tutorial qui vous permettra de découvrir les nombreuses subtilités des courses de régates. Sauf retard imprévu, vous pourrez vous défoncer dessus à partir du mois de novembre. J'ai hâte d'y être moi, en novembre. Pour jouer à Half-Life 2. Chacun ses goûts hein !



J'ai pas de vie 2.0

Ouais, je sais, beaucoup sont ceux qui vouent une haine démesurée au petit bébé de Cerulean Studios. M'en fous, moi, je l'aime bien. Pensez donc : un messenger qui cumule des connexions à MSN (avec support du nouveau protocole), ICQ, Yahoo, AOL (oui bon, O.K., ça, c'était dispensable) et qui fait en plus client IRC (avec tous les scripts qui vont bien (ndlr : n'écoutez pas ce Belge, il ment !)), moi je trouve que ça vaut son pesant de brouzoufs. Après un beta-test relativement court, la nouvelle version « pro » (lire : payante) du soft est désormais disponible pour la modique somme de 25 dollars et offre pas mal de nouvelles fonctionnalités sympathiques : export des contacts ICQ sur le serveur de Mirabilis (enfin), gestion des méta-contacts opérationnelle (ndlr : nous non plus, on sait pas ce que c'est), support de l'Unicode (enfin, aussi), gestion des skins améliorée, etc. Il ne lui manque plus que le support des outils multimédia de MSN6 pour être vraiment parfait… Si vous galérez avec ouatemille IM ouverts dans la barre des tâches, jetez un œil ici : www.trillian.cc.

Le soft inutile du mois

Envoyer vos SMS directement à partir de votre PC, vous en rêviez ? Microsoft l'a fait. Sur le papier, ça a l'air très bien, mais à y regarder de plus près, on est en droit de s'interroger sur la réelle utilité de la chose. Le petit soft, qui s'implémente directement sur votre XP, n'est rien d'autre qu'un « front-end » vous permettant d'encoder vos messages, qui sont ensuite transmis à votre téléphone via une connexion IR, USB ou Bluetooth, le travail de transmission lui incombant par la suite. En gros, ça ne sert donc pas à grand-chose, si ce n'est à épargner à vos petits doigts boudinés de s'esquinter sur un clavier de téléphone de 2 mm².



Starwars dans votre bureau

Jusque-là, pour créer un effet de profondeur à partir d'une image PC, on devait se contenter de belles lunettes noires dont le support nasal avait été taillé pour des enfants de 8 ans. Amis fortement pourvus par la nature, réjouissez-vous, NEC et Sharp sont sur le point de nous révolutionner tout ça avec leur technologie 3D LCD. La perception des volumes et des distances par l'œil humain est liée au fait que justement, on en a deux, des yeux. Test simple, fermez un œil, et approchez votre main de votre nez. Vous verrez que vous aurez beaucoup plus de mal à apprécier les distances (si vous lisez le mag dans le métro, attendez quand même d'être chez vous, c'est plus sûr pour votre réputation). L'idée de Sharp et de NEC est d'ajouter sur la dalle LCD une barrière parallaxe de cristaux capables de s'orienter. En inclinant la moitié des cristaux vers un œil, et l'autre moitié vers l'autre, on réalise un effet de séparation parfait, et l'on obtient ce fameux effet de profondeur. En plus, ça peut s'activer et se désactiver en un clin d'œil. Sur le papier, ça promet d'être même bien plus saisissant que les lunettes LCD. La techno fera son apparition pour la première fois sur un portable Sharp, le RD3D. Un nom prédestiné.

Nutella on-screen

Après les claviers multimédia et les souris à 53 boutons, une société française remet au goût du jour le principe de l'écran tactile. L'idée : un capteur placé en haut du moniteur détecte la présence d'un doigt (ou de tout autre objet, après c'est à vous de voir) sur une partie de la dalle et affiche un panneau offrant des raccourcis, sélectionnables d'un coup d'index. Si c'est juste pour offrir des macros du type envoyer un mail à un destinataire prédéfini, le geek moyen fera aussi vite avec la touche Windows et sa souris, mais l'idée est peut-être à creuser. Un contrôle tactile de Winamp, ou d'autres applications-clés, ça rendrait le truc plus sexy. Oui, parfaitement, Winamp est une application-clé..



Joypad es-tu là ?

L'arrivée prochaine de la PSP, la console portable de Sony, et surtout l'annonce d'un module la transformant en véritable téléphone mobile, semblent avoir réveillé les employés de Nintendo. Un pack officiel transformant la GBA en PDA complet, dont les spécificités sont encore inconnues, vient en effet d'être annoncé. On n'en sait pas encore beaucoup plus pour le moment, si ce n'est que cet add-on permettra à la console de disposer des fonctions de base d'un organizer et qu'elle pourrait également gérer l'envoi (voire la réception, tant qu'on y est, soyons fous) de SMS. Répondant pour l'instant au doux nom de « Pocket Bell », on ne parle pour l'instant pas d'une disponibilité en dehors des frontières japonaises. Hey, mais c'est affreux ! Encore une news console dans Joystick ! Arrglll !

Canine Creuse



Legacy of Kain : Defiance vous entraîne dans de nouvelles aventures démoniaques. Vous pourrez diriger Kain et Raziel (qui a définitivement un nom de lessive) dans les mondes éthérés des forces du mal. Ils tenteront cette fois de barrer la route à un super vilain qui n'a pour seule ambition que de les damner tous. Encore un qui s'est trop fait brimer à l'école, tiens. Prévu en novembre pour les consoles, la version PC devrait arriver un peu à la bourre, comme à chaque fois avec cette série. Pitié, ce coup-ci les gars, fendez-vous d'une vraie adaptation...

Mise(s), en boîte

Alors que l'on ne sait toujours pas à quelle date il sortira, quelques infos commencent à filtrer sur les différentes versions d'Half-Life 2 qui seront disponibles à la vente. Du côté de Valve, on table sur trois versions boîtes, à savoir une version solo uniquement, une version multijoueur incluant le mode solo (dans un boîtier type DVD, rah), et une version collector pleine de goodies. Et chère. Sauf que du côté de l'éditeur, Vivendi, on ne l'entend pas vraiment de cette oreille. Brader une version solo d'un des plus gros titres de son catalogue, ça n'a pas un grand sens commercial. Il y a donc de grandes chances que cette version solo ne fasse son apparition que sur Steam, la plate-forme d'achat par téléchargement de Valve. Pour ce qui est de la version complète, Valve proposera toujours sur Steam une offre à 13 euros par mois, pour ceux qui ne voudraient pas acheter de suite la version boîte qui donnera droit à tous les mods et add-on futurs. À 13 euros par mois, ils ont plutôt intérêt à en sortir un paquet...

Stan Lee dans la toile d'Activision



Tous les fans de comics qui peuplent les rangs des gamers doivent se faire des teufs d'enfer depuis qu'ils ont appris que Stan Lee, le papa d'un bon paquet de héros Marvel (dont Spiderman), allait rejoindre les rangs d'Activision. En plus d'avoir un droit de regard sur les futurs produits dopés aux super-pouvoirs de la boîte, Lee pourrait également participer plus activement à leur développement, en prenant par exemple part au casting voix de certains titres. On murmure déjà qu'un des premiers projets concrets qui pourrait naître de cette union serait l'adaptation de « Stripperella », la série télé animée produite par Stan Lee, dans laquelle on retrouve… Pamela Anderson. Ah ouais, à chaque médaille son revers donc.

1 idée de Q

On a tous un souvenir ému de notre première vision de « L'espion qui m'aimait », ce James Bond dans lequel on pouvait voir Roger Moore sortir de l'eau au volant d'un bolide qui, comme par magie, poursuivait ensuite son chemin sur des routes tout ce qu'il y a de plus normales. Qui n'a pas rêvé de pouvoir aller faire le malin sur la Costa Del Sol avec un tel joujou ? C'est aujourd'hui possible, grâce à la société anglaise Gibbs, pour peu que vous disposiez de la coquette somme de 210 000 euros. L'Aquada, c'est son petit nom, est un véhicule qui peut s'avaler du bitume à la vitesse respectable de 160 Km/h, mais aussi pourfendre les vagues grâce à un système de propulsion breveté. Sept ans de développement, quelques 60 brevets propriétaires, et tout ça pour que quelques djeunz bourrés de brouzoufs puissent se la péter grave l'été prochain sur les plages… Le siège éjectable n'est pas inclus dans les options. Dommage.

Nuit gravement à la santé des piétons

Deux teenagers américains de 16 et 14 ans ont récemment tué un brave citoyen en lui tirant dessus. Quand on leur a demandé pourquoi ils avaient fait ça, ils ont tout naturellement répondu qu'ils voulaient voir si GTA Vice City était un jeu réaliste. Évidemment, la famille de la victime a moyennement apprécié l'expérience et a décidé de porter plainte contre Rockstar en oubliant bêtement d'attaquer l'association qui protège la vente libre des armes à feu. Les avocats de la société, eux, reprochent aux parents de ne pas faire assez gaffe à ce que leurs bambins achètent. Ben oui, faut pas venir pleurer ensuite s'ils refont tout ce qu'ils voient dans les jeux... Heureusement qu'ils n'ont pas essayé Command & Conquer Generals avec la Chine et son missile nucléaire.







PistoManiaque

Dédié au fun à plusieurs ou en solo, Trackmania est un petit jeu de bagnoles sympa qui vous propose de créer vos circuits vous-même depuis une base de données de près de 300 blocks, comprenant entre autres des loopings, des virages serrés et des lignes droites. Vous pourrez ensuite les filer à vos potes, histoire de voir s'ils arrivent à battre votre super chrono. Si aimez les films de gladiateurs, vous pourrez également vous mesurer directement à eux en réseau ou sur Internet. Vous ne pourrez piloter qu'un seul type de voiture par environnement et le moteur physique mettra vos talents de pilote à rude épreuve. Nous avons pu l'essayer rapidement, il est résolument fun et risque de pourrir votre productivité. On vous en reparlera sûrement à sa sortie, prévue pour novembre 2003.

Pacification au fusil

Un dérivé de plus de Europa Universalis et Hearts of Iron va rejoindre les étalages en novembre prochain. Avec Victoria, on s'attaque aux empires coloniaux du XIXe et du début du XXe siècle. Il vous faudra envoyer des explorateurs partout dans le monde pour accaparer de nouvelles contrées et assimiler leurs habitants (resistance is futile), en évitant révoltes et conflits de frontières. On nous promet toujours plus de simulation économique, politique, diplomatique, et guerrière, ce qui ravira les fans du genre.



Tu quoque, mi filii

Développé par l'équipe derrière la série des « Europa Universalis » (le studio Galilea de Bordeaux), Pax Romana est un jeu de stratégie en temps réel qui vous replongera dans l'époque du glorieux Empire romain. Deux modes de jeu : un mode stratégique qui vous permettra de prendre le contrôle complet de l'Empire sur une période de 300 ans, et un mode politique où vous pourrez incarner un personnage historique romain dans sa lutte pour la prise du pouvoir à Rome. Concept original : il vous faudra à la fois collaborer avec les autres joueurs pour parvenir à vos fins, tout en essayant de maintenir une avance suffisante pour être au final le seul sur le trône. Bon, en regard des premiers screenshots, ça n'a pas l'air particulièrement sexy, on attendra donc un test plus poussé pour se forger une idée définitive.



Sombre Chute

Le succès immérité de Runaway aura eu au moins un avantage : il aura initié un regain d'intérêt des éditeurs pour le Point & Click, jeu d'aventure popularisé par LucasArts et qui faisait cruellement défaut sur nos PC ces dernières années. Dark Fall, développé par XXV Productions, devrait peut-être nous réconcilier avec le genre. Parti à la recherche de son frère disparu, Dowerton, le héros de l'aventure, découvrira un monde étrange, qu'on nous promet digne des meilleurs films d'épouvante. Pour le reste, rien de bien neuf : une quarantaine de décors pré-rendus, un jeu entièrement piloté à la souris, et sans aucun doute une bonne dose d'énigmes dans le plus pur style Point & Click. Les premiers screens annoncent un univers particulièrement sombre et un design soigné, reste à voir si Dark Fall sera (enfin) le jeu qui fera renaître le genre.

Bonne poire

Steve Jobs est un vrai mécène (ou un grand distrait). Jugez plutôt : lorsqu'il a fondé sa compagnie, Apple Computers, en 1976, il ne s'est pas inquiété de recevoir la visite peu amicale des avocats des Beatles (oui, les fameux Fab Four), dont leur propre label, Apple Corps, avait à leur goût un nom trop similaire. Quelques milliers de dollars plus tard et la promesse de ne jamais associer la marque Apple à l'industrie musicale, Steve a pu continuer son petit bonhomme de chemin vers l'enrichissement personnel. Une promesse qu'il a manifestement oubliée, puisque ces mêmes avocats reviennent aujourd'hui à la charge, arguant qu'Apple, avec l'iPod et son service de vente de musique en ligne iTunes notamment, n'a pas respecté ses engagements. L'intéressé n'a pas encore commenté la nouvelle mais de leur côté, les avocats d'Apple Corps ne se privent pas d'ironiser : « Oh, ben, pour nous, ils peuvent continuer dans cette voie, ça nous fera juste plein de dollars en plus. » C'est conciliant finalement, un avocat.

Le téléphone saoule



Les petits gars de KaZaa jouent la carte de la diversité et reviennent à la charge en nous inventant la téléphonie P2P. L'idée n'est pas de partager le best of de ses communications avec le monde entier, mais tout simplement de téléphoner via Internet entre deux personnes utilisant leur logiciel « Spyke ». C'est payant et des trucs comme MSN 6 permettent même de faire de la vidéoconférence gratuitement. L'astuce ? La qualité des communications qu'on nous promet « mieux qu'avec un téléphone », la possibilité de voir qui a tenté de vous joindre, de passer à travers tous les firewalls (ça va faire plaisir aux admins système) et d'encrypter vos conversations (ça va plaire aux forces de l'ordre). Ah, et la bête s'accapare le plus de ressources possibles pour offrir cette qualité de son maximum. Ça, y'a pas moyen que ça fasse plaisir à mes téléchargements ou mes jeux en réseau...

Un cri dans la jungle



Élu meilleur jeu PC à l'ECTS 2003 (j'adore ces prix décernés à des jeux pas terminés), Far Cry est un nouveau FPS à mettre à l'actif d'Ubi Soft. Oui je sais, on en a déjà parlé, mais faites les étonnés, ça m'arrange, merci. Développé par le studio allemand Crytek, il est basé sur le CryENGINE, leur nouveau moteur qu'ils nous annoncent révolutionnaire (évidemment, le contraire nous aurait étonnés). On nous promet une intelligence artificielle non scriptée, une progression non linéaire dans des lieux exotiques, plusieurs modes de jeu (action pure ou tactique), des véhicules (jeep, bateau, deltaplane), des terrains déformables et une nouvelle gestion de la physique des corps. Voilà, c'est la dernière fois que je fais une news dessus les gars, maintenant je veux le jeu.

TÉLEX
Selon CNN Money, la puce graphique qui équipera les futures PS3 de Sony pourrait bien être estampillée Nvidia. Sauf grosse surprise, c'est surtout la preuve que les analystes financiers n'y connaissent rien en technologie. Sony fabrique tous ses chips en interne.

Acclaim, disconnecting people

Acclaim vient tout juste de lancer « Acclaim Connected », une branche spécialement dédiée au développement des jeux vidéo sur nos amis les téléphones portables. Apparemment, ils y croient dur comme fer et voudraient bien transformer nos mobiles en GameBoy Advance, histoire de nous refiler des hits interplanétaires tels que NBA Jam, Extreme-G Racing Association ou encore l'adaptation en jeu vidéo de la série télé Alias. Acclaim vient donc de trouver un excellent moyen de mettre une batterie au li-on à plat en moins de 3 minutes. Ça laisse pile poil le temps de faire le tour des trois jeux.



Pétage de Valve

C'est beau les gens qui ont une vision. Par exemple chez Valve, ils rêvent secrètement de distribuer leurs jeux tout seuls, comme des grands, en ligne. Pour se passer de leur distributeur. Bon, c'est pas forcément pour demain, mais il faut bien commencer à s'entraîner un jour. Alors ils ont eu une idée : Steam. Une usine à gaz qui gère le téléchargement des jeux et des patchs automatiquement. Ah oui, et des serveurs de jeux aussi, y'a pas de raison. Alors quoi de mieux que de se roder sur ces vieillards de Half-Life et de Counter Strike ? Résultat, la sortie de la version 1.6 de CS a servi de baptême du feu pour Steam. Un baptême du feu qui brûle même, vu que le ridicule gigabit de connexions cumulées a vite été saturé sous les requêtes des milliers de joueurs impatients de découvrir les quelques nouvelles armes et refontes de maps de leur mod préféré. De quoi faire hurler de rage les amateurs de headshot de la planète. Tant et si bien que Valve s'est résolu à offrir CS 1.6 en téléchargement sous forme d'un fichier de 400 Mo, distribué par les miroirs habituels du Net. La prochaine fois, faudra prévoir des tuyaux plus gros hein les gars. C'est bien de vouloir centraliser, mais faut assumer aussi.



Romero must die

www.

Le Net c'est pratique, ça facilite les rencontres. Mais bon parfois, certains feraient mieux de s'abstenir. Quelques fans de Daikatana (ndlr : ça existe ?) ont monté une pétition auprès de l'éditeur du jeu Eidos, afin qu'ils libèrent le code source du FPS qui a signé la décadence de l'autre John derrière Doom, le sieur Romero. On peut bien se demander à quoi ça pourrait servir, mais j'ai une théorie. Daikatana, c'est un super cas d'école de tout ce qu'il ne faut pas faire, aussi bien pour le marketing (ne pas donner du pognon juste sur le nom d'un co-auteur d'un jeu qui à bien marché), qu'en programmation (y'a sûrement plein de trucs à ne pas refaire dedans). Finalement c'est très didactique tout ça, je vais peut-être signer.

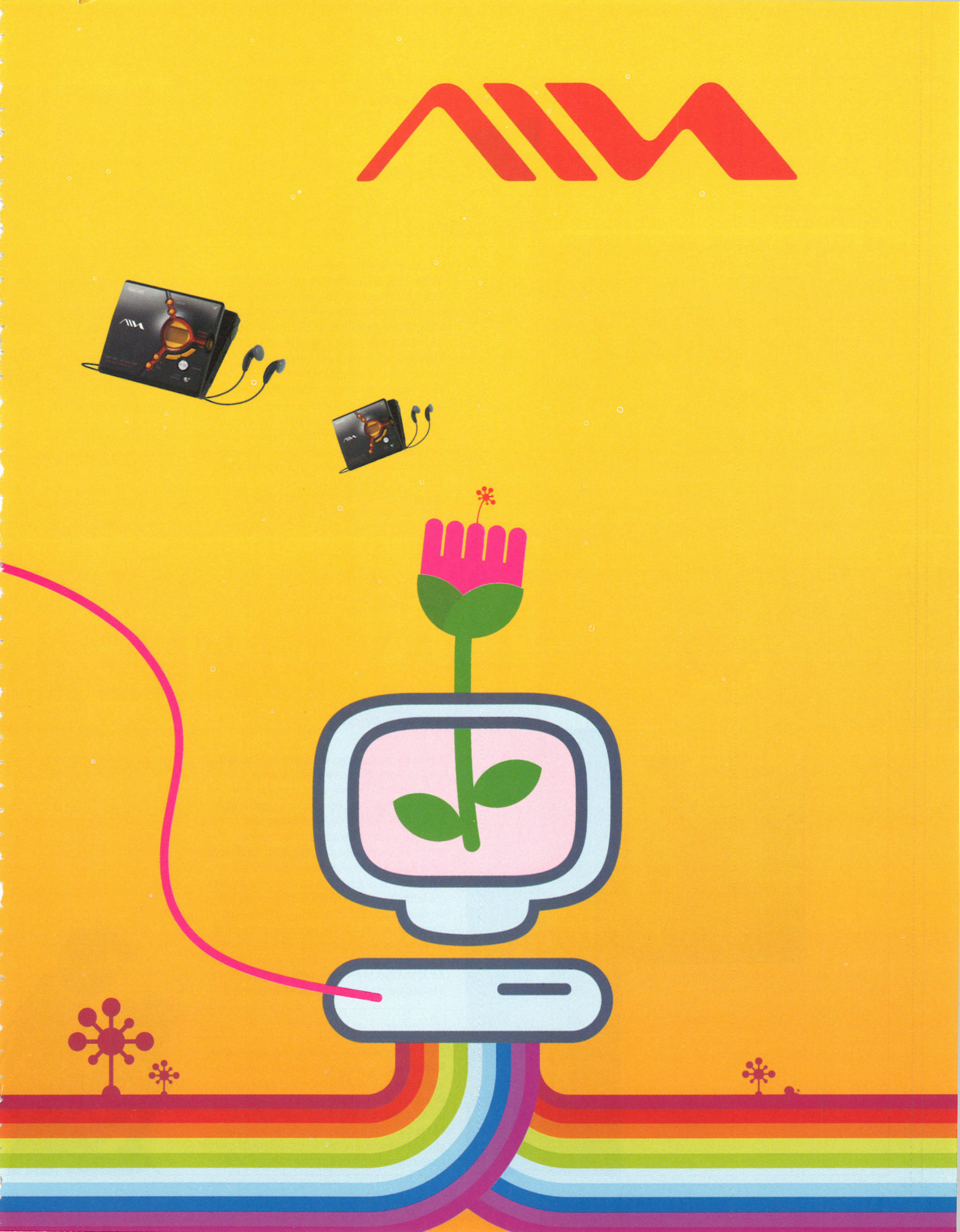
Prime de risquE

Il y a des tafs, plus que d'autres, qui nécessitent d'être en permanence sur le qui-vive (qui a dit « rédac'chef » ?). Celui de Ella par exemple. Cette roumaine bosse dans une compagnie chargée de fournir par téléphone des services « particuliers » aux hommes esseulés (je n'en dirai pas plus, je pense que vous avez percuté). Alors qu'elle effectuait paisiblement ses courses pour le week-end dans un supermarché local, l'un de ses « habitués » a immédiatement reconnu le timbre suave de sa voix et s'est empressé de se jeter sur elle. Mais à son grand désarroi, pas vraiment pour lui déclarer sa flamme. Juste pour la rouer de coups. Réalisant que la voix qui le tenait en haleine au bout du fil n'avait pas grand-chose à voir avec le physique réel de son interlocutrice, le pauvre homme s'est senti trahi et est littéralement devenu fou. « Je ne suis pas très jolie, et j'ai une jambe plus courte que l'autre, mais j'ai une voix qui allume les hommes… ». Ca, on ne peut pas dire le contraire visiblement...

Trafic d'itunes

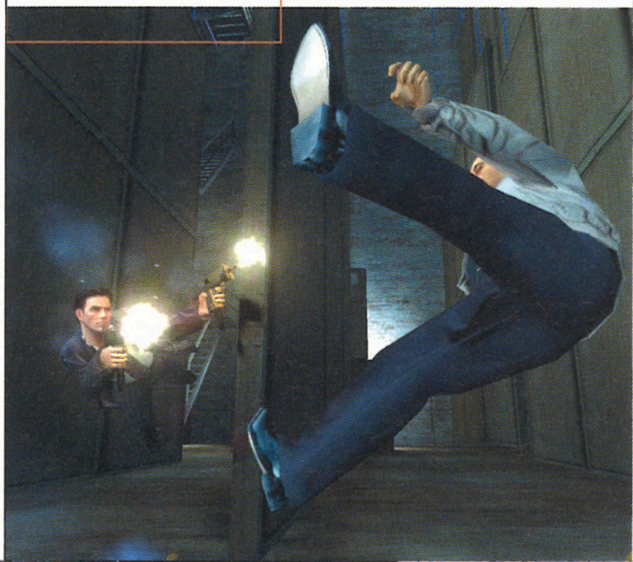
Avec toutes les nouvelles applications numériques, il devient difficile de légiférer en paix. Surtout quand des petits malins cherchent à en rajouter. Le nom du coupable du jour : George Hotelling, un Américain qui a voulu démontrer les failles du système en revendant un morceau de musique acheté sur iTunes, le service de vente en ligne d'Apple. Pour ce faire, il a utilisé une carte de crédit prépayée pour effectuer l'achat, carte qu'il a ensuite transférée à l'acquéreur du titre. Beaucoup de boulot pour pas grand-chose, si ce n'est tenter de mettre en évidence une faille du système. Ledit monsieur déclare qu'il a contractuellement le droit de revendre la copie qu'il a achetée selon la loi américaine. Là où ça se complique, c'est quand il s'agit de savoir s'il revend le fichier ou le droit d'utilisation. Dans ce cas, les lois qui s'appliquent ne sont plus les mêmes… Voila, c'est réussi, j'ai mal au crâne avec son histoire. Enfin ce qu'il y a de bien, c'est que ce mec est réaliste, il l'avoue lui-même, c'est un « extreme geek ». On s'en serait pas douté, tiens.


NetMD
GROUP
MENU
DOWN
LOAD
/ENTER
VOL
STOP/
CANCEL
NET MD / AM-NX9 MDLP
ONE PUSH DOWNLOAD
atrac
3
net
MD
USB
aiwa
.com

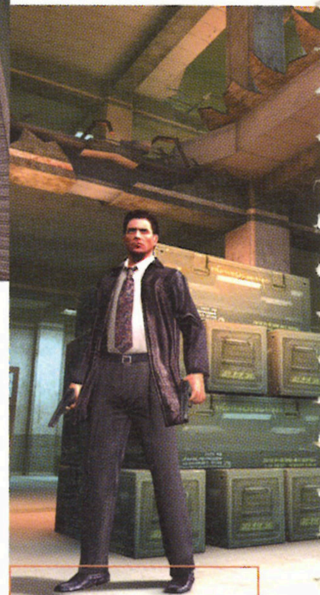




Mona, qu'on aimerait bien protéger de TRÈS près.



Max, tueur professionnel au flegme impressionnant.



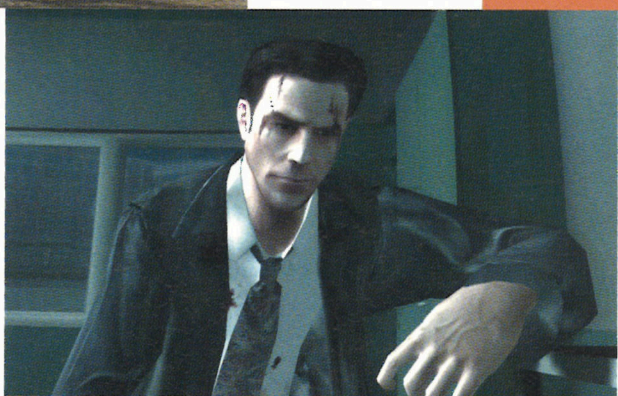
On retrouvera les intérieurs ravagés du premier épisode.

Il était une fois Max Payne qui vivait heureux à New York avec sa femme et sa petite fille. Bien qu'il fût policier, il évitait soigneusement de prendre des risques afin de ne pas faire une veuve et une orpheline. Malheureusement pour lui, les scénaristes en avaient décidé autrement. En rentrant d'une journée passée le cul sur sa chaise à manger des beignets, il découvrit avec horreur le lâche massacre de sa famille par une bande de drogués. Et là, c'est le drame. Sa seule motivation dans la vie devient son froid désir de vengeance à l'encontre des producteurs de Valkyr, la drogue que prenaient les assassins des deux amours de sa vie. Trois ans plus tard, il est agent de la DEA (une agence gouvernementale anti-drogue), infiltré dans le monde stupéfiant des narcotrafiquants.

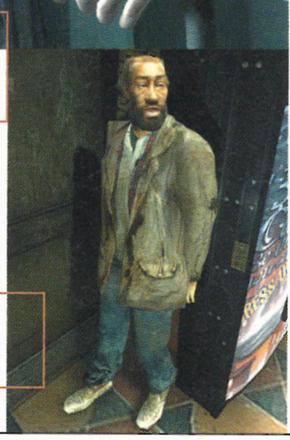


>Genre : FPS au ralenti
>Éditeur : Take Two Interactive
>Développeur : Rockstar
>Sortie : 15 octobre 2003

MAX PAYNE 2



Lui, on sent qu'il vient de passer une longue journée.



Voici le SDF le mieux modélisé jamais vu. Il est très content.

Il sera ensuite soupçonné de meurtre, assouvira son légitime désir de vengeance avant de ressortir blanchi de toute cette sombre histoire. Vous l'avez compris, le scénario était l'un des points forts du jeu, d'autant plus qu'il était présenté sous forme de bande dessinée, renforçant ainsi la qualité esthétique du produit. Max Payne a été le premier jeu à proposer le Bullet-Time, un ralenti qui permet d'enchaîner plus d'actions ou d'éviter les balles en sautant sur les côtés, un peu comme Néo dans Matrix. Les développeurs se prévalaient d'avoir voulu donner la même intensité dans les combats que celle rencontrée dans les films de John Woo, et le résultat était globalement à la hauteur de ce qu'on pouvait en attendre.

Pareil, mais différent

Dans ce deuxième épisode, on retrouvera Max Payne vieilli par son passé et les épreuves qu'il a endurées. La loi du silence qui règne autour du jeu ne nous a pas permis de découvrir grand-chose de l'histoire. On sait juste que Mona Sax, une bombe sexuelle en puissance soupçonnée de meurtre, fera rapidement tourner la tête de notre héros au cœur toujours brisé,





Les NPC vous aideront. Parfois. Si vous êtes sage.





THE FALL OF MAX PAYNE

lui aussi accusé d'homicide. Les deux protagonistes se lanceront donc dans une déchirante relation amoureuse, source de nombreuses révélations et retournements de situation. Santa Barbara n'a qu'à bien se tenir ! Même si le script est environ trois fois plus long, ne comptez pas sur une durée de vie incroyablement supérieure au précédent Max Payne. À noter que vous n'êtes pas obligé d'y avoir joué pour comprendre toute l'histoire (à nouveau racontée sous forme de B.D. et de cinématiques). On nous la promet plus adulte, notamment grâce à la tension sexuelle entre les deux tourtereaux. Toutefois, cela ne fera pas crier au scandale les associations bien pensantes. Les scènes d'action un poil plus violentes s'en chargeront peut-être…

Des pixels qui saignent

Ce nouvel opus a bien évidemment subi un important lifting visuel pour permettre à Max de s'ébattre gaiement dans une débauche d'effets graphiques. Ainsi le moteur gère maintenant une partie des ombres en temps réel, le reste étant généré par radiosité au moment de la création du niveau (cela permet par exemple de calculer la lumière renvoyée par un mur).
Les gâteries habituelles, telles que particules, réflexions et autre bump-mapping sont bien sûr au menu. Un soin particulier semble avoir été apporté aux différents personnages du jeu, aussi bien dans leur habillement que dans leurs expressions faciales qui, pour un peu, se rapprocheraient de celles d'Half-Life 2. Presque classiques maintenant, les personnages mourront et tomberont de manière réaliste grâce à un ragdoll intégré. On retrouvera bien évidemment le Bullet-Time dans sa nouvelle version, un peu plus flexible. En effet, le ralenti sera maintenant variable en fonction des actions que vous effectuez. Ce petit changement devrait augmenter la qualité du gameplay et l'effet de mise en scène à l'écran. On retrouvera toute la palette de mouvements de Max, qui continuera donc de courir en tirant, tirer en marchant, sauter en tirant, etc. (en tirant). On nous promet également des musiques de qualité et un jeu sous-titré plutôt que doublé, afin de préserver le timbre des voix des acteurs de la version originale (ceux qui ont encore en tête le pénible souvenir de la V.F. de Max Payne comprendront ce choix judicieux).

Pas neuf. Pas grave ?

The Fall of Max Payne ne révolutionnera pas le genre, c'est évident. Hormis le moteur 3D refait à neuf, les nouveautés sont plutôt maigres : quelques armes, quelques mouvements, une nouvelle histoire et toujours pas de multijoueur. Ce titre a par contre de bonnes chances d'être particulièrement fun. C'est l'essentiel et la motivation première pour aller claquer ses sous durement acquis chez son revendeur préféré. Reste à espérer qu'il le sera autant qu'on le souhaite. Prévu officiellement pour le 15 octobre, il aura probablement un petit retard d'une quinzaine de jours, voire moins (prévision gratuite).

Bishop

HIDDEN & DANGEROUS 2

>Genre : Action tactique
>Éditeur : Take Two Interactive
>Développeur : Illusion Softworks République Tchèque
>Sortie prévue : Décembre 2003



Avec la combinaison du plongeur, il sera possible d'arriver par la mer pour surprendre les ennemis.

Dans le monde trop figé du shoot tactique, le premier Hidden & Dangerous avait ouvert une sacrée brèche dans laquelle les bugs et les concurrents s'étaient engouffrés. Les Tchèques de Illusion Softworks avaient innové avec un environnement ultra réaliste, de folles randos en jeep vers le bas-côté, des balades en tank dans la fraîcheur du matin et une version commerciale nommée « bêta 1.0 », un nom de code mystérieux dont je n'ai compris l'origine qu'une fois mes soldats encastrés à jamais dans la roche, deux mètres avant la fin d'une mission difficile. Planqués depuis quatre ans dans les buissons qui bordent les studios de développement, les fans d'Hidden se demandent encore aujourd'hui si le deuxième opus apportera les améliorations tant attendues, et surtout, si les bugs du premier épisode auront disparu.

Operation Flashpompe



Le concept n'a pas changé, on dirigera toujours une escouade de quatre entêtés envoyés par le SAS faire les lourds derrière les lignes ennemies. Première bonne nouvelle, les stats des soldats évolueront enfin de façon dynamique. Par exemple, si un de nos hommes est chargé comme une mule parce qu'il trimballe le matos de toute l'équipe en courant derrière, ce sera le signe que c'est un sacré benêt, ça oui, mais aussi que sa stamina risque d'exploser des records à la fin de la mission. Les développeurs nous promettent une liberté encore plus poussée que dans le premier chapitre. Pour attaquer une base, on pourra simplement débouler avec nos hommes en hurlant ou bien égorger une sentinelle pour lui piquer son uniforme. Ensuite, on passera devant les Allemands avec un grand sourire crispé et on tentera d'aller réchauffer leurs couettes avec du C4. Bref, on nous assure qu'il sera bien plus facile d'élaborer des plans diaboliques ou de procéder à des attaques foudroyantes. Mais ce n'est pas tout, ils ont enfin intégré ce qui faisait défaut au premier épisode : un moteur entièrement débuggé. Non je déconne, c'est une tactical map en temps réel qui offrira une vue d'ensemble des opérations, où l'on pourra assigner des waypoints et donner des consignes précises à nos hommes. D'ailleurs, à propos d'ordres, les développeurs ont été obligés de payer une fortune pour utiliser le système de communication d'Operation Flashpoint. Non je déconne encore, haha qu'est-ce qu'on déconne à Joystick, en fait ils ont tout repompé sans scrupules. Au niveau de la réalisation technique, le moteur 3D semble assez joli. De nombreux éléments seront issus du jeu Mafia, comme le moteur physique des véhicules. En tout cas, ce qu'on a vu tourner semble très satisfaisant. Par contre, c'est la grosse déception du côté multijoueur puisqu'il sera impossible de rejouer la campagne en coopératif, et c'est pourtant ce qui faisait tout le charme du multi sur le premier volet. À ça, ils nous répondent en regardant leurs chaussures que sinon, le jeu aurait été un peu retardé, genre trois ou quatre mois de plus. Dites les gars, ça fait jamais que quatre ans qu'on l'attend, on aurait pu patienter un peu plus, hein.

BLUTCH



Les jeeps seront encore la première cause de mortalité dans ce nouvel épisode.



Et dire que quelqu'un s'est endetté pendant 25 ans pour payer cet appart...

Unreal Tournament 2004

par blutch

Charcuterie de Francfort

Si on en croit les développeurs d'Epic, Unreal Tournament 2004 est censé apporter une nouvelle vague de fraîcheur au monde des FPS bien gras qui tachent. Nous nous sommes donc rendus à Francfort, en Allemagne, pour vérifier tout ça lors de la présentation officielle du jeu, et nous avons même réussi à trouver un peu de temps entre les bières et les saucisses pour tester le nouveau bébé d'Epic, histoire de pouvoir apprécier son potentiel.

Bon, autant vous l'avouer tout de suite, ce nouvel épisode reprendra la majorité des éléments qui se trouvaient déjà dans Unreal Tournament 2003 et à vrai dire, les premières minutes de jeu laissent perplexe tant les différences graphiques par rapport au précédent volet ne sont pas légion. D'ailleurs, au départ, les développeurs avaient simplement eu l'idée de redessiner la jaquette d'UT 2003 pour y inscrire la mention 2004, mais finalement, ils ont préféré intégrer quelques nouveautés au cas où certains joueurs ne seraient pas totalement dupes.

Up dating...

Tout d'abord, deux nouveaux modes de jeu seront désormais disponibles – Assault et Onslaught – en plus de ceux déjà présents sur la version 2003. Le mode Assault était demandé à cor et à cri par les fans du premier UT depuis un moment, et les développeurs ont profité de cette nouvelle mouture pour le réintégrer. Il s'agit d'un jeu basé sur le Teamplay avec un camp à défendre ou à attaquer selon l'équipe choisie en début de partie.





L'hovercraft, très pratique pour lancer des attaques suicide.

Par exemple, une des maps que nous avons pu essayer mettra en scène un train futuriste lancé à toute allure dans le désert, avec des tourelles de mitrailleuses mises à disposition des défenseurs tandis que l'autre équipe devra attaquer le convoi et faire sauter des objectifs stratégiques sur les wagons. Le mode Onslaught, lui, tranche nettement avec la philosophie de la série, puisqu'il faudra faire appel à un soupçon de finesse pour prendre possession d'une carte tout entière. Il faudra se positionner sur les points stratégiques du terrain et tenir le plus longtemps possible en attendant l'offensive finale sur le Q.G. de l'équipe adverse. Les maps de ce nouveau mode promettent d'être très étendues et généralement à ciel ouvert, avec des grandes distances à traverser. Mais alors, c'est horrible, il va falloir parcourir des kilomètres à pinces à chaque respawn pour attaquer l'adversaire ?

Genre : FPS bien bourrin | **Éditeur :** Atari | **Développeur :** Epic Games États-Unis | **Sortie prévue :** Novembre 2003

ment

Vehicule's Tournament

Meuh non. En fait, la vraie grande nouveauté d'UT cuvée 2004, ce sont...les véhicules ! En effet, les petits gars de chez Epic sont passés à la vitesse supérieure et ont décidé d'intégrer toute une cargaison de moyens de transports pour se mouvoir à loisir dans les nouvelles maps gigantesques du mode Onslaught. Au total, il devrait y avoir quelque chose comme 7 ou 8 engins à piloter. Si certains seront exclusivement destinés à un usage personnel, comme la buggy ou l'hovercraft, d'autres permettront une utilisation à plusieurs. Par exemple, la jeep blindée disposera de deux postes de mitrailleurs en simultané, en plus du conducteur. Les avions sont également présents et on pourra jouer les moustiques enragés autour de ses petits camarades, ou encore admirer les batailles depuis le ciel en survolant la map. Pour m'y être essayé, je peux vous dire qu'avec suffisamment de joueurs connectés, le spectacle est grandiose ; ça tire de partout, les lasers déchirent le ciel, les explosions ravagent le sol, et il faut penser à slalomer pour esquiver les missiles très joueurs qui tentent de vous transformer en boule de feu. Sur la version qui était à notre disposition, la maniabilité était déjà très convaincante, même le tank se pilotait paisément. Les engins ne sont jamais restés bêtement stoppés par un petit cailloux malicieux qui nous aurait obligés à manœuvrer pendant des heures pour le contourner. De ce côté-là, on sent que les développeurs ont appris en regardant la concurrence (qui a dit Halo ? Ah ben zut, c'est moi). Bref, on sent bien que les véhicules seront là pour apporter véritablement quelque chose au gameplay et qu'il ne s'agit pas d'un simple gadget intégré hâtivement entre midi et deux juste avant la pause café des développeurs. C'est sûr qu'après avoir goûté à ça (au mode Onslaught, pas au café hein), je peux vous assurer qu'à côté, les Deathmatchs bêtes et méchants paraîtront bien fades.

Update successfully completed...

Hormis cet ajout considérable, de nouvelles armes seront également de la partie. Un gros lance-missiles permettra de distribuer de la roquette à tête chercheuse, qu'on pourra guider manuellement, histoire de faire redescendre les pilotes sur terre. On pourra aussi piéger les véhicules avec des espèces de sticky mines et s'enfuir dans les buissons en gloussant, juste pour observer l'adversaire s'installer confortablement dans sa jeep. Et faire boom.

Interview express de Jay Wilbur, chef de projet

Joystick : Quelles ont été les principales difficultés rencontrées lors du développement ?

Jay Wilbur : Le plus délicat était d'arriver à trouver un juste équilibre entre les différents engins disponibles. Il fallait faire en sorte qu'aucun véhicule ne soit trop avantagé par rapport à un autre et que chaque appareil soit adapté à une situation précise. On a bien failli devenir fous à force d'essayer toutes les possibilités !

J. : Quels sont les jeux qui vous ont inspirés pour UT 2004 ?

J.W. : Battlefield 1942 nous a beaucoup influencés. En fait, le code des véhicules était déjà disponible sur UT 2003, mais nous n'avions pas pu l'intégrer à temps. Battlefield nous a simplement confirmé qu'il était techniquement possible d'implémenter des véhicules sans nuire au gameplay principal.

J. : Quels sont les éléments que vous auriez voulu voir dans la version finale et qui ne pourront pas être intégrés ?

J.W. : Nous avons fait beaucoup d'essais avec un bombardier géant, mais le résultat n'était pas convaincant. Il n'était pas vraiment maniable et sa puissance était démesurée par rapport aux autres véhicules. Nous avons dû y renoncer, mais par contre, un nouveau système d'air strike sera implémenté d'ici la sortie du jeu.

Autre détail amusant, les pistolets Akimbo seront de retour puisqu'il sera possible de s'emparer de deux flingues en même temps. Bref, cet UT 2004 s'annonce sous les meilleurs auspices. Reste à savoir si le nouveau gameplay apporté par les véhicules sera suffisamment bien équilibré pour s'avérer intéressant sur le long terme.



Les engins seront entièrement destructibles, il suffira de savoir viser.



Stalker

Stalker : Oblivion Lost



Scully, ramène ta fraise ! Tu vois, les petits gris ont même colonisé l'Ukraine et ils vivent en paix et harmonie radioactive près du réacteur n°4.

Développer un jeu vidéo en Ukraine, à Kiev plus précisément, ça ne semble pas compliqué. Y a de la vodka (plein), Internet (plein aussi, le haut débit, ils connaissent) et des programmeurs géniaux pas chers. On avait juste oublié de me préciser que Kiev ne se trouve qu'à une petite centaine de kilomètres de Tchernobyl. Visiblement, ça laisse des séquelles

par Karine.

Quand la 3D irradie de beauté

Ça fait déjà quelques lunes que l'on parle de S.T.A.L.K.E.R. dans les dîners mondains. Que l'on s'interroge sur les visuels en se disant que si le ramage se rapporte au plumage, mazette, ça promet. Je n'irai pas par quatre chemins : pour l'avoir vu de mes yeux, avant toute dégustation de vodka, la réponse est un bon gros « oui, effectivement, ça promet ! » La qualité des environnements et la gestion de la physique des objets sont bluffantes. S.T.A.L.K.E.R. soutient sans problèmes la comparaison avec Half-Life 2, en tout cas, ce que j'ai vu de ce dernier en vidéo. Mais ce n'est que la partie émergée du hit en puissance qu'est ce titre.



Un lance-roquettes, un tank, et la fête est réussie !

Sous les pavés la radioactivité

Habiter près d'une centrale nucléaire qui fuit n'a pas que des côtés négatifs. On peut faire une sieste en se laissant bercer par le crépitement de l'herbe, admirer une forêt de pins rouge vif ou se balader dans une ville fantôme. Mais qu'est-ce qu'on peut bien aller faire sur les ruines radioactives de Tchernobyl ? Du commerce camarade ! Du commerce ! L'ère capitaliste est en marche.
Le périmètre d'exclusion de 30 km² qui entoure la ville maudite est toujours d'actualité. Mais que se passe-t-il exactement dans cette zone depuis le départ forcé de ses habitants ? Les rumeurs les plus folles circulent indiquant en vrac la présence de scientifiques et d'animaux mutants, le genre de rumeurs qui naissent après le déroulement d'incidents au sujet desquels les autorités locales ne semblent pas désireuses de communiquer. Car nous sommes maintenant en l'an de grâce 2012. Chaque semaine, une déflagration vient rappeler au bon souvenir de tous que les expérimentations et le lancer de particules radioactives se succèdent dans le secteur. Les stalkers (traduisible par « traqueurs » en bon français) sont sur le pied de guerre, prêts à dénicher des objets enrichis en uranium pour les vendre au plus offrant. Le jeu se déroule à la première personne et on commence avec une vis. Oui, on ramasse une stupide vis et on la jette dans les airs

Genre : Aventure FPS RPG. Si, tout ça. **Éditeur :** THQ **Développeur :** GSC Game World **Sortie prévue :** Printemps 2004

Oblivion Lost



Le jeu propose huit fins différentes suivant votre comportement. De boucher à bon petit soldat prudent, c'est vous qui voyez.





Les petits gars de GSC en repérage sur le site de la centrale de Tchernobyl. Oui, ils aiment le danger.

avant d'étudier quelle sera sa réaction lorsqu'elle touchera le sol. Si elle se met à danser la rumba, c'est qu'une source de forte radioactivité est proche, avec peut-être la présence d'un objet contaminé, d'un artefact. Mais le stalker ne passe pas son temps à faire du bricolage, la compétition est rude avec les autres brocanteurs du coin, et il faut penser à se défendre. Comme dans la vie, il faudra faire des choix. Avancer seul tel un mercenaire en éliminant chaque adversaire avant de dépouiller son cadavre, avec à la clé une réputation de tueur qui vous collera à la peau, ou chercher à se faire des « amis » pour lutter en groupe. Ce qui signifie se coltiner les épreuves que vous réservent vos futurs camarades pour avoir confiance en vous… Quant aux créatures du coin, impossible d'anticiper leur réaction. Pire que des humains. C'est dire.

Cruelle nature

Une journée dans S.T.A.L.K.E.R s'écoule deux à trois fois plus vite qu'une journée normale. Quatre données ne doivent pas être négligées : santé, nourriture, stamina et radioactivité. Leurs variations auront des impacts physiques dont les symptômes seront perceptibles au niveau de la vision qui sera altérée ; ces derniers pourront même aller jusqu'à des pertes de connaissance. Pour faire baisser son taux de radioactivité, rien de tel qu'une petite gorgée de vodka ou un kit de premiers soins, sans oublier un bon dodo. Mais pas n'importe où : il faut trouver un endroit sûr, éviter le plein air et laisser l'écran se noircir quelques instants. Le sommeil peut être interrompu par les bestioles du coin. Dans le genre réveille-matin, on a vu mieux. Elles possèdent chacune une trentaine d'animations, pour des réveils toujours en douceur. Le « Life Simulation System » mis au point pas les

C'est très très très beau. Mais c'est pas toujours aussi sombre. Une nature verdoyante abrite les créatures mutantes du coin.



développeurs permet aux créatures de jauger leur adversaire et d'adapter leur réaction. Un animal peu téméraire ne s'approchera pas s'il détecte la présence d'une arme. Il hésitera beaucoup moins si le stalker est blessé. Certains sont doués en télékinésie et pourront lancer des objets sur leurs assaillants. Les plus fourbes parviennent à prendre le contrôle de zombies ou carrément d'autres stalkers. Dans ce cas, pas de honte à voir combien vous faites au 100 m, dos au danger. Il n'a été possible de voir que quelques créatures et leurs interactions, comme une espèce de cochon sauvage improbable qui chassait des rats, les tuait d'un coup de patte et les bouffait, le tout avec un naturel déconcertant. Les animaux se déplacent de manière très convaincante et on peut passer son temps à les observer. L'I.A. de ces monstres répond en fait à des buts. Pas de scripts en vue. S'ils ont faim, ils chassent et se nourrissent. S'ils tombent sur plus gros qu'eux, ils se sauvent et attendent une proie à leur mesure. Un comportement tout ce qu'il y a de plus naturel. Les infos concernant les autres stalkers (70 à 120 seront présents en même temps dans la Zone) ou les missions à accomplir sont transmises via le PDA blindé de votre personnage. Il servira aussi pour les échanges entre ferrailleurs radioactifs. Ces derniers peuvent du reste refuser un deal si votre réputation est trop mauvaise. Avoir toujours sur soi un gros calibre pour les négociations difficiles est un avantage. Comme prévu, S.T.A.L.K.E.R : Oblivion Lost n'impressionne pas seulement par ses graphismes. L'intelligence artificielle est sans conteste l'autre pilier technique de ce produit. L'ambition du projet, qui mêle RPG, FPS et aventure, laisse rêveur et fera saliver tous les joueurs PC lassés des suites à répétition ou des expériences de gameplay raté. Pour le moment, les développeurs en sont à la phase d'intégration des différents éléments et il leur reste au moins 6 mois pour peaufiner l'ensemble et le rendre cohérent, le tout sans se prendre les pieds dans le tapis. Oui, je sais, l'attente va être longue. Mais vous avez l'habitude non ?





Interview de Oleg Yavorsky, manager de GSC Game World

Joystick : Comment s'organise-t-on pour créer des jeux en Ukraine ?

Oleg Yavorsky : Après le succès remporté par Cossaks et ses add-on, l'avenir a forcément été plus radieux. Le jeu s'est non seulement bien vendu dans le monde, mais rien qu'en Russie, on frôle le million d'exemplaires ! On vient d'emménager dans de nouveaux locaux et notre équipe se compose désormais de 90 personnes, alors qu'elle n'en comptait que trois au départ. On arrive sur place aux alentours de 10 heures et on s'y met. Le développement de S.T.A.L.K.E.R. a drainé une foule d'éditeurs et on s'est offert le luxe de choisir. Pourtant, beaucoup d'entre eux ne croyaient pas à notre « Life Simulation System ». Ils avaient lu des trucs sur nous sur le Net mais n'étaient pas convaincus. On a même tenté un contact avec Microsoft mais impossible de franchir la montagne de paperasses qui nous séparait d'un projet commun concret. C'est finalement avec THQ que l'on a décidé de travailler. Et le fait que l'on soit basé en Ukraine est un fort argument commercial. Ils n'ont pas besoin de dépenser énormément d'argent pour le développement. (Le salaire mensuel moyen ukrainien en 2000 flirtait avec les 80 euros, mais le pays attire de plus en plus de compagnies étrangères ce qui fait monter les prix.)

Joytick : Vous présentez votre jeu avec une simplicité désarmante. Comment réussirez-vous à intégrer tous les éléments que vous nous avez présentés ?

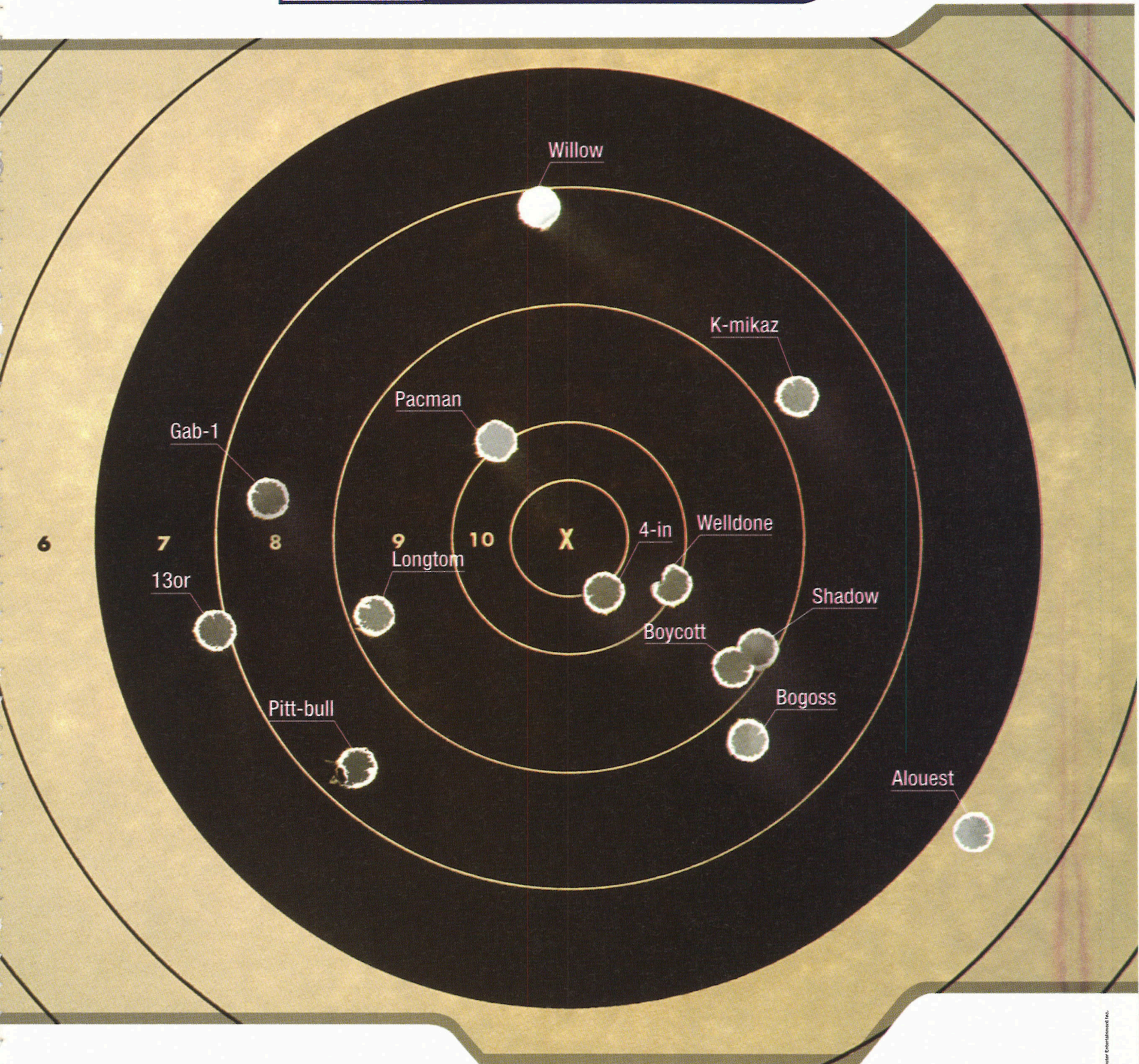
O. Y. : Nous avons mis au point nos propres outils de développement, dont un baptisé Action Director qui gère l'animation. Notre souhait était de créer un gameplay qui procure une totale sensation de liberté, et je pense que l'on y est parvenu. S.T.A.L.K.E.R intègre du survival, du FPS et du RPG. Il faut se défendre contre les animaux mutants qui rôdent dans la zone d'exclusion, mais aussi contre les autres stalkers avec lesquels on est en compétition. On peut choisir d'évoluer seul ou rejoindre un groupe mais ça ne se fait pas de manière simple. C'est comme dans la vie, il y a souvent des épreuves à passer. On doit se méfier de son interlocuteur. On a voulu créer un jeu qui soit le plus réel possible. Chaque être humain possède un squelette de 50 os et on peut le traîner au sol, lui tirer dessus et voir ses membres bouger indépendamment les uns des autres et réagir aux obstacles rencontrés, avec un effet poupée de chiffon (ragdoll), que l'on retrouve de plus en plus souvent mais rarement avec ce niveau de détail.

Joystick : Avez-vous été influencé par le film Stalker, d'Andrei Tarkovsky, qui date de 1979 ?

O. Y. : Non pas vraiment. Même si les deux ont en commun l'existence d'une zone qui cache de drôles de trucs. Habiter près de Tchernobyl est déjà une source d'inspiration en soi ! On s'est contenté de reproduire le plus fidèlement possible les environnements. Notre visite sur place a été assez marquante. Arpenter les rues d'une ville fantôme dont les habitants sont partis précipitamment parce qu'on leur avait dit qu'ils reviendraient après, ça laisse des traces (ndlr : la vidéo de cette visite devrait être au début du jeu). En revanche, pour les mutants, on a laissé libre cours à notre imagination !

PlayStation®2

JEU EN RÉSEAU



PARCE QUE C'EST MEILLEUR À PLUSIEURS

Plus d'infos sur www.playstation.fr

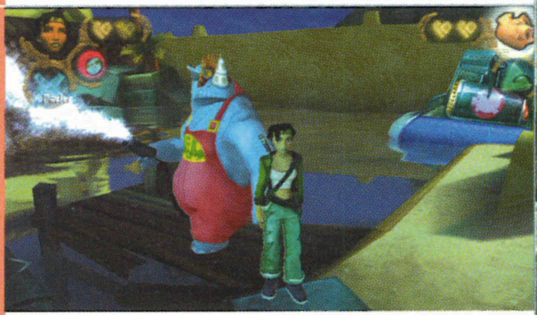
wanadoo **Partenaire Internet.**

Pour jouer en réseau, PlayStation recommande le pack eXtense de Wanadoo.

PS2 PlayStation®2


THE BLACK MIRROR
Une aventure
Un jeu d'aventure en 3D
dans une atmosphère sombre et inquiétante
CD ROM PC
16+
www.pegi.info
FUTURE GAMES
UNKNOWN identity
JustAdventure.com
"The Black Mirror donne la chair de poule [...] -
Un véritable conte lugubre !".
www.microapp.com/black-mirror


Ce que nous allons raconter, l'histoire aurait cent fois préféré l'oublier.
Car malheureusement, le passé a tendance à se dérober, tel le reflet d'un miroir faussé.
Alors écoutez bien ces mots et ne les laissez pas tomber dans l'oubli.
à faire frémir !
Une multitude d'énigmes, 24 personnages mystérieux et plus de 150 lieux angoissants
Aventurepc.com
"The Black Mirror risque bien d'être la bonne surprise de cette fin d'année".
Gen4PC
"Interrogatoires, fouilles, confrontations... Une enquête passionnante !"
JeuxVideo.com
"Une histoire que n'auraient point reniée Conan Doyle et Bram Stocker".
Micro Application





La ville principale aura des airs de Néo Tokyo, de Naboo et de Blade Runner. Ah oui, et l'hovercraft avec son cochon, ça fait un peu Porco Rosso aussi.

BEYOND GOOD & EVIL

GENRE
Action/aventure

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft France

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

Non, les studios de développement français ne sont pas tous morts. Ubi Soft fait partie des rares survivants et affiche même une forme étonnante. Vu la liste de titres, a priori excellents, qui arrivent, c'est parti pour durer. BGE fait clairement partie du lot. Ils se payent le luxe de prendre des risques inconsidérés avec un titre au concept original et innovant.
C'est vous dire si on attendait avec impatience une version jouable. Ça y est, les géniteurs de Rayman ont gracieusement mis à notre disposition une version bêta. Alors, est-ce que ça va tenir ses promesses ? Est-ce que mes prédécesseurs en ont tartiné huit pages juste pour gagner des sous ? Oui mais pas seulement, et d'ailleurs, je vais encore en rajouter deux bonnes tranches pour vous rafraîchir la mémoire et vous donner mes premières impressions. Et pour gagner des sous, aussi.

joystick à voir sur le CD-Rom n° 152



Oh regardez ! Des projecteurs tournés vers le ciel, comme dans Akira.



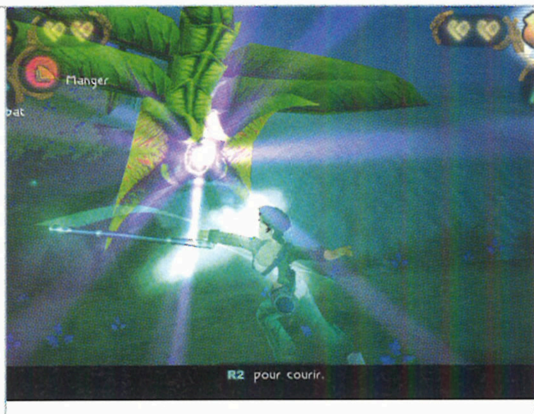
Bé, j'ai, heu...

L'intro est efficace, et dès les premières images par seconde, on aura tout de suite l'impression d'être dans un grand Miyasaki. D'ailleurs, chose remarquable sur cette version, tout le jeu est au format 16/9, ce qui renforce considérablement le côté immersion cinématographique du soft. Bon allez, comme vous êtes sage et que vous me lisez sans broncher, je vais vous parler un peu du scénar. Jade est une jeune fille pleine d'avenir, qui coule des jours heureux avec ses compagnons sur la planète Hyllis quand soudain, c'est le drame. De vilains cafards géants pas beaux, venus de l'espace, ont décidé d'attaquer cette belle planète pour fuir la crise du logement qui sévit dans leur galaxie. Pour préserver son espace vital et éviter une flambée des prix du loyer dans son quartier, Jade va leur opposer une farouche résistance, aidée par tous ses amis. Bon, pour tout vous avouer, mis à part un gros cochon sympathique, ils seront surtout là pour faire de la figuration et il faudra plutôt compter sur soi-même. Bah, comme d'hab en fait.

Hyrule ? Ah non, Hyllis...

Dès les premières minutes, ça pète de partout. Je repousse les premières vagues d'aliens dans des combats de toute beauté. Jade effectue des combos impressionnants et affronte plusieurs ennemis en même temps, avec une fluidité

comparable à celle du nouveau Prince of Persia ; pas étonnant du reste puisqu'il s'agit du même moteur, le « Jade ». La musique, superbe, vient me rappeler à quel point il est urgent que je change mes enceintes si je veux avoir droit moi aussi à ces petits frissons qui parcourent l'échine. Bref, le jeu semble jouer à fond la carte de l'émotion. En fait, pour vous donner une idée, BGE fera beaucoup penser aux récents épisodes de Zelda par son principe. Notre héroïne, vue de dos, devra parcourir un vaste monde travaillé dans ses moindres détails, pourfendre des entités réfractaires à toutes sortes d'arrangements diplomatiques, ramasser divers bidules vaguement cousins avec la Tri-force, participer à des mini-jeux bien débiles… on pourra se balader librement et ainsi découvrir une faune et une



La luciole extra-terrestre viendra éclairer notre lanterne.



flore designées avec soin. Au départ, il faudra photographier cet environnement exotique, puis négocier ses clichés avec un laboratoire biologique, pour ramasser un peu de d'argent. Plus tard, après avoir gagné assez de cacahouètes pour réparer son hovercraft, on pourra foncer à toute allure sur des étendues d'eau magnifiques, participer à des courses folles contre les autochtones les plus prétentieux, ou partir à la recherche d'un bon cliché sous-marin dans l'unique but de ridiculiser le commandant Cousteau. Il paraît même qu'il sera possible d'aller faire un petit tour dans l'espace, histoire de respirer un peu. Vous l'aurez compris, quelle que soit la qualité finale du soft, il faudra être un gros joueur blasé étouffé par sa mauvaise volonté pour faire semblant de s'ennuyer.

To infinity… and beyond !

Je ne vous mentirai pas, BGE est aussi prévu sur console. Oui je sais, ça fait peur. Généralement, quand un titre est multi-plateformes, il faut s'attendre à une sorte de nivellement par le bas au niveau de la réalisation, et surtout, à une interface pensée en priorité pour les pads. Ben là, figurez-vous qu'une équipe entière a été réquisitionnée pour bosser jour et nuit sur la transposition clavier/souris, et on sent bien que ces pauvres types ont dû y passer leurs congés. Les contrôles ne poseront aucun problème et la souplesse de l'interface risque bien d'être un modèle du genre. La réalisation promet, elle aussi, d'être impeccable. C'est beau, ça tourne bien et les personnages sont truffés de petites mimiques réussies. Le moteur 3D semble déjà bien huilé et gère de nombreux détails même si, bien sûr, cette bêta n'était pas encore tout à fait stable au niveau graphique. On pourra aussi admirer le changement jour/nuit en cours de partie, un peu à la manière de GTA 3. Le moteur physique des véhicules n'est pas non plus en reste et se montre diablement efficace. On prend vraiment plaisir à se balader en hovercraft dans la capitale, à zigzaguer entre les autres véhicules, ou encore à enclencher son turbo pour rattraper les aliens qui tentent régulièrement de s'inviter à dîner en plein centre-ville. Déjà, rien que sur les niveaux que j'ai visités, les détails ne cessaient d'affluer pour enrichir le gameplay. Par exemple, si on tire sur les bateaux civils, la police locale

Les photos devront être prises ni de trop près, ni de trop loin, être bien cadrées et pas surexposées. Oui, tout ça à la fois, comme les screenshots de Joystick.



viendra nous faire goûter une amende bien salée. Alors bien sûr, même avec une grande liberté comme celle qui nous sera proposée, des scripts ne manqueront pas de venir apporter leur petite touche personnelle. Tout d'un coup, le ciel se déchire, des alarmes se déclenchent partout et les méchants déboulent pour attaquer notre démocratie. Et petit à petit, l'histoire avance, tout doucement, sans nous brusquer. Bref, nos petits Français semblent vraiment avoir fait du bon boulot et j'espère que le produit final sera à la hauteur de ces premières impressions. Sinon on vous le fera savoir… Gniark !

blutch

Tiens, vous avez vu ? C'est le jeu dont on avait oublié de mentionner le nom dans une news du dernier numéro. On ne le fera plus, promis, on fait pénitence. D'ailleurs, ça tombe bien puisque le jeu vous fait rejoindre les forces du bien afin de contrer Neo-Satan dans sa tentative grotesque de dominer le monde. L'univers est ouvertement « techno-gothique » et vous pourrez par exemple croiser des champs de force, perdus entre les cathédrales et les ponts-levis. Votre tour operator vous emmènera visiter des vaisseaux, la terre et l'enfer, ce dernier lieu étant une destination très prisée par la petite bourgeoisie versaillaise paraît-il. Ange ou démon, vous pourrez mener votre guerre de religion à coups d'épées, d'armes à feu diverses ou de sorts défensifs et offensifs. Le contenu de votre inventaire est défini par la



Des bots contrôlés par l'ordinateur vous accompagnent lors des missions en solo.

GENRE
Quake-like

ÉDITEUR
Konami

DÉVELOPPEUR
Extreme FX
Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Septembre 2003

APOCALYPTICA



Ça ressemble à Quake 3 quand même. À gauche, une tourelle lance-roquettes.

classe que vous déciderez d'incarner parmi les quatre disponibles. La campagne solo proposera 18 niveaux qui seront très similaires à une partie multijoueur, mais avec des bots insensibles. En plus des quatre gros boss, vous croiserez toute une horde de créatures des enfers qui tenteront d'empêcher votre équipe de progresser à travers les checkpoints et les « énigmes » proposées : désactiver un champs de force, trouver la clé de la porte de la chambre jaune, etc. Différents modes de jeu (Deathmatch, Capture the Flag, Obective et Campaign) vous permettront de vous éclater avec quinze de vos congénères qui seront remplacés par des bots si vous n'avez pas de potes.

Un peu à la bourre

Le moteur de jeu fait immanquablement penser à Quake 3, bien qu'il soit développé de zéro. On remarque rapidement quelques différences qui le placent effectivement au-dessus du vénérable moteur, mais légèrement en dessous de ce qu'on peut voir sortir sur le marché actuellement. La conception des niveaux se fait grâce à un plug-in 3DS et laisse passer quelques bugs. Par exemple, on se retrouve parfois coincé par un bout de décor que le personnage devrait pouvoir grimper sans sauter. Rien d'alarmant, mais c'est toujours pénible de mourir à cause de ça. Si l'idée est originale, l'utilisation des épées ne semble pas ajouter grand-chose au gameplay à l'inverse de certains sorts comme « néant » qui génère une boule d'énergie laquelle attire vos adversaires en son sein. Si vous avez pris soin de la lancer au-dessus d'une crevasse, ils tomberont dans le vide quand elle disparaîtra. Bien qu'il soit possible de créer des mods grâce aux outils livrés avec le jeu, on ne peut que légitimement se demander si Apocalyptica saura résister à la concurrence que représentent les FPS monstrueux à venir (UT2004, Doom III, Half Life 2).

bishop



Les sorts en multi permettent de bien stresser ses adversaires.





En plus de la chair à canon, vous rencontrerez quelques créatures tout feu tout flamme.



CHICAGO NEWS
MAFIA, POLICE, GUERRE OUVERTE...
Hotel Lexington: Rez de chaussée
CHICAGO 1930
www.chicago1930-game.com
PC
12+
Spellbound
wanadoo
© Wanadoo Edition 2003. Tous droits réservés. Développé par Spellbound Studios. Edité et distribué par Wanadoo Edition.



Avec notre nouvelle méthode, nous vous garantissons 100 % de réussite au permis de conduire.

CALL OF DUTY

Rah, ça y est ! On a enfin pu y jouer. Non parce qu'avoir des news, des screenshots, des vidéos, des présentations ou des trailers c'est bien, mais y a un moment où on veut jouer un peu. Surtout quand ce qu'on a pu en voir met autant l'eau à la bouche. Le résultat semble à la hauteur de nos espérances : on retrouve le côté cinématographique de Medal of Honnor qui avait contribué à son succès, mais en mieux encore. Plus d'explosions, plus de parachutages, plus de frayeurs, mais surtout plus d'intelligence pour les coéquipiers. Ces derniers se mettent à couvert quand il faut, effectuent des tirs de barrages, courent dans tous les sens et parfois meurent idiotement sous les balles ennemies (espérons qu'il s'agisse d'un comportement buggé qui sera corrigé dans la version finale). Leur progression est malgré tout axée sur la vôtre, et il arrive de les voir patienter dans un coin en attendant que vous finissiez une action précise. Assez surprenant quand dans le feu de l'action on se retourne pour voir ce qu'ils font et qu'ils sont tous planqués 50 m derrière, sans raison apparente. Vive les scripts... Bien entendu, les unités ennemies bénéficient des mêmes raffinements et on se retrouve plus d'une fois avec une rafale de mitrailleuse dans le front pour s'être fait prendre de côté comme un bleu. Les trois campagnes du jeu (américaine, anglaise et russe) devraient vous permettre de visiter une bonne partie des sites marquants de la Seconde Guerre mondiale et assurer une certaine diversité dans les combats et l'histoire.

GENRE
FPS

ÉDITEUR
Activision

DÉVELOPPEUR
Infinity Ward

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003



Tu tires ou tu pointes ?







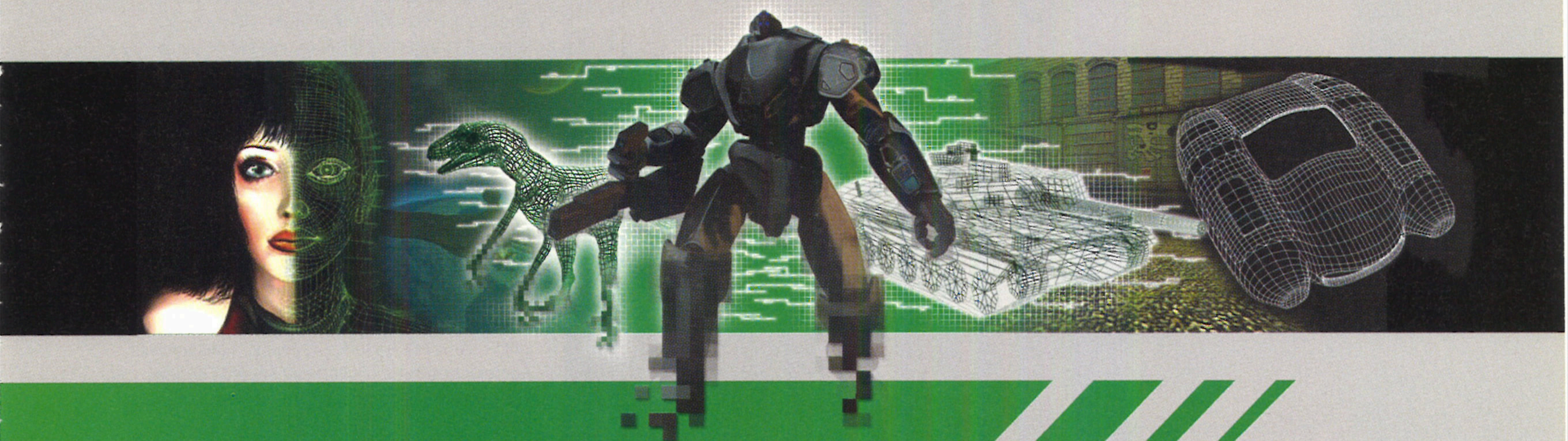
Les tirs ennemis (comme les vôtres) illumineront les nuits.

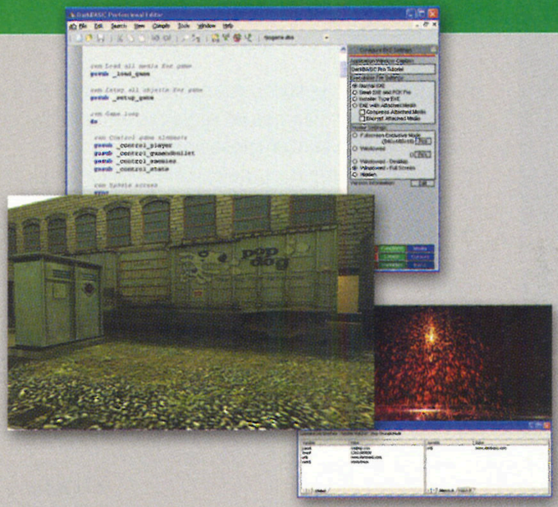


Du sang et des hommes

Graphiquement, on frise la débauche visuelle : les cieux sont illuminés par la DCA, on voit passer des avions en flammes, des parachutistes anglais, des pixels explosent de partout et les décors qui ne sont pas à l'état de ruines brûlantes et fumantes vous offriront une position de repli de bonne facture. Le mobilier, bien que présent, a la bonne idée de ne pas être dans le chemin. Vous arpenterez quelques kilomètres dans la nature mais vous ne risquerez pas de vous perdre beaucoup, la progression étant très scénarisée. Tous les lieux où vous n'êtes pas censé aller sont d'ailleurs fermés. Comme dans les parcs d'attractions. La version que nous avons eue entre les mains bénéficiait de bruitages de très bonne facture. Malheureusement les musiques étaient absentes. Vu ce que propose la démo disponible sur le Net, on ne se fait pas trop de souci de ce côté de toute façon. Le jeu proposera quatre niveaux de difficulté, ce qui devrait permettre aux joueurs débutants comme aux hardcore gamers d'apprécier pleinement ce titre. Reste maintenant à éprouver la durée de vie du jeu, histoire de voir s'il n'est pas plus court que Medal of Honnor qui n'était déjà pas bien long. Et comme c'est la même équipe qui est derrière CoD...

bishop







Grenades pour déloger, snipe pour abattre. Simple et efficace.

HALO

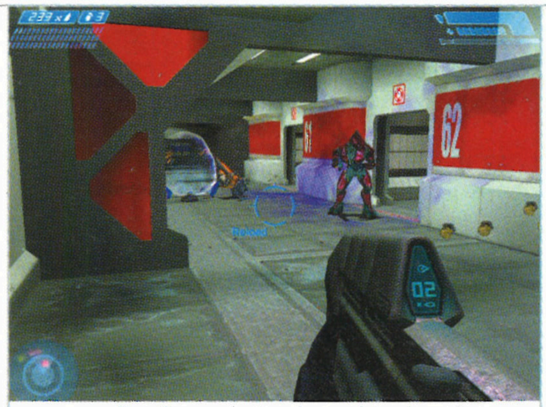
GENRE
FPS

ÉDITEUR
Microsoft

DÉVELOPPEUR
Gearbox Software États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

Souvenez-vous, Halo sortait il y a quasiment deux ans tout ronds sur XBox et faisait un carton. Et depuis un an, Gearbox termine la conversion PC. Ça fait long quand même deux ans, vous trouvez pas ? D'autant que dans la campagne solo, rien ne change. Du tout. Gearbox a estimé que le jeu était suffisamment parfait comme ça sans qu'il soit utile d'y apporter des modifications qui risqueraient de casser la qualité de l'ensemble. L'histoire du jeu, assez simpliste, vous place dans le rôle d'un marine surpuissant parfois armé jusqu'aux dents qui devra mener sa petite guerre contre de méchants extraterrestres bien décidés à raser toutes les colonies humaines. Heureusement, une troisième race extraterrestre a prévu le coup et a mis au point une arme également surpuissante sur Halo. Ça tombe bien d'ailleurs, parce que c'est précisément sur Halo que votre vaisseau vient de se crasher. Le jeu a été adapté à nos machines de bourgeois, puisqu'il gère tout plein de résolutions, tout plein d'effets DirectX 9 et tout plein de périphériques en simultané (vous pourrez par exemple piloter les véhicules aériens au joystick, les buggys au volant, et le personnage au clavier/souris). La visée automatique a été supprimée afin de ne pas trop faciliter la tâche au joueur. Une nouveauté quand même : vous pourrez sauvegarder à n'importe quel checkpoint pendant les missions et non plus à chaque fin de passage difficile comme sur la console.



Bataille rangée dans les couloirs des vaisseaux.

Et je peux inviter des potes ?

C'est bien entendu le multi qui a bénéficié du plus grand nombre d'améliorations. Le jeu original comportait déjà un nombre de modes de jeu intéressant, il en compte encore plus maintenant. Mieux, vous pourrez créer des types de jeu totalement personnalisés en réglant tout un tas de petits paramètres, comme la présence de boucliers ou de véhicules, si le jeu se joue en équipe, en solo, etc. Vous aurez d'ailleurs aussi accès aux outils pour faire vos propres mods. Mais pour que vous n'ayez pas à tout faire vous-même, le jeu sera livré avec six nouvelles maps et deux armes supplémentaires : un mortier Covenant qui tire des boules de plasma à large rayon d'effet et un lance-flammes. Vous pourrez également piloter les véhicules lourds du jeu. Il ne gérera malheureusement que seize joueurs simultanés et vous devrez compter sur une grosse connexion pour héberger une telle partie.



Le mortier Covenant, idéal pour les tirs de barrage en multi.



Tous les véhicules dela campagne sont disponobles en multi.

J'm'emballe ?

Bien que le jeu ne soit pas encore tout à fait fini, et que des dizaines de réglages et de bugs soient encore à traiter (notamment la puissance des armes ou de certains véhicules), on ne peut pas s'empêcher d'être un peu inquiet sur le mode multi qui ne semble pas aussi prometteur qu'UT2004, par exemple. Même si graphiquement ça n'est pas dépassé, le moteur du jeu accuse ses années à coups de polygones aux arrêtes parfois bien marquées. Du coup, à moins de vraiment vouloir jouer à la campagne solo, attendez le test avant de claquer vos sous. C'est la rentrée, ça serait dommage de commencer sur une déception.

bishop

Vous n'imaginez même pas le nombre de mauvais jeux de mots qu'on peut faire avec le mot Empire. Rassurez-vous, je vous les épargnerais. Empires, donc, reprend le concept de son grand frère Empire Earth, qui vous permet de faire évoluer votre peuple à travers les âges. Plutôt que de vous laisser expérimenter les périodes les plus reculées, le jeu se cantonnera aux milles ans vraiment passionnants (en terme de guerres et d'innovations militaires) de notre civilisation.



Welcome to the Castle Anthrax.

EMPIRES : L'AUBE D'UN MONDE NOUVEAU

GENRE
Stratégie Temps réel

ÉDITEUR
Activision

DÉVELOPPEUR
Stainless Steel Studios Inc.

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2003

La même chose, patron

Qu'on ait joué ou non à Empire Earth, l'interface est suffisamment claire et intuitive pour ne pas avoir besoin de se plonger dans la documentation pendant des heures. Il en va autrement de chaque civilisation et de leurs unités. Si on retrouve bien certaines unités élémentaires (fantassins, cavalerie/tanks), on aura accès à un paquet d'unités spécialisées. Pendant la Seconde Guerre mondiale par exemple, les Allemands auront un gros tank en plus et un zeppelin, tandis que le Royaume-Uni bénéficiera d'un tank amphibie. Pour survivre, il sera utile de cerner les possibilités de vos adversaires avant de choisir une stratégie. Il est très désagréable de créer une ligne Maginot pour voir l'ennemi contourner votre défense par mer et vous raser par derrière. Les bâtiments différeront légèrement aussi.







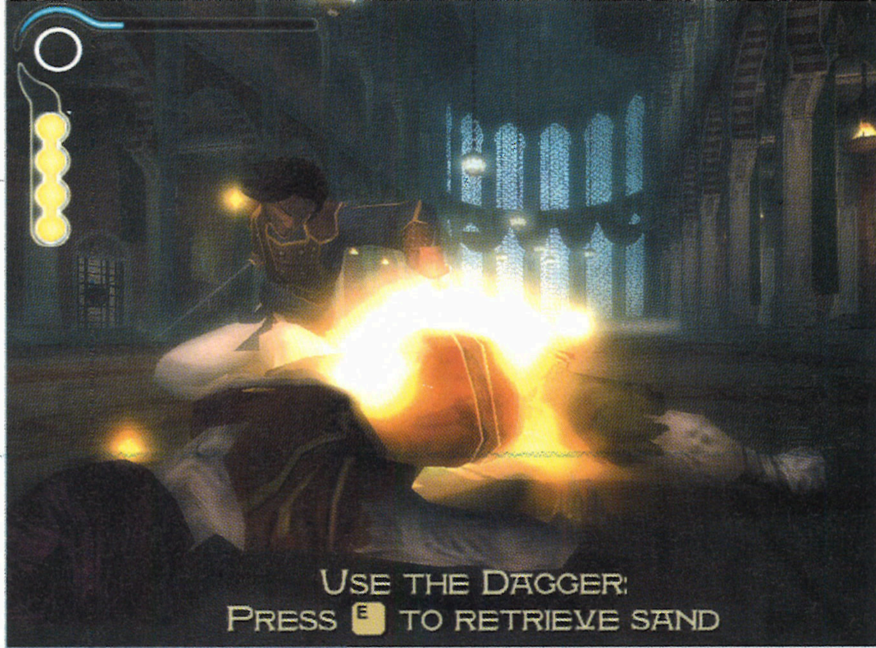
Le zeppelin, idéal pour le tourisme et les bombardements.

Va falloir peaufiner

Graphiquement le jeu est moyen, même si on peut voir quelques effets sympas, notamment au cours des bombardements de V2 allemands, qui laissent apparaître de jolis champignons. Les unités vues de près sont anguleuses, mais cette vue ne sert à rien et vous pourrez vous contenter de les observer de loin. On retrouve tous les classiques du STR : brouillard de guerre, relief, ressources à exploiter, etc. Le jeu proposera une campagne solo qui sera manifestement très scénarisée, ainsi qu'un mode multijoueur qui devrait permettre aux rushers et anti-rushers d'apprécier ce titre de la même manière. Pour ceux qui nous rejoignent : le rush est une technique consistant à développer rapidement sa base en faisant l'impasse sur certains bâtiments et unités pour pouvoir créer une armée précise le plus vite possible et aller raser l'adversaire avant qu'il ait pu monter une défense (ou une attaque) digne de ce nom. Le gameplay de la version bêta que nous avons reçu semble souffrir de quelques problèmes de réglage, toutes les unités militaires étant dépendantes d'une seule ressource, l'or. Il suffit à votre adversaire de faire un raid sur vos sources d'approvisionnement pour couper toutes vos possibilités. Le « prix » en ressources des différentes unités est également aberrant. Il ne reste plus qu'à espérer que ces aléas seront corrigés d'ici la version finale. Au pire, on continuera à jouer à Warcraft III.



Bishop



Comme vous avez pu le constater dans le numéro précédent, le jeu a l'air plus qu'appétissant. Histoire de s'en assurer, on a longtemps joué à la preview, au calme, avec du coca et des petits gâteaux à portée de main, histoire d'être sûr de ne pas avoir besoin de se lever. Heureusement d'ailleurs, parce qu'une fois dans le jeu, on en oublierait presque de satisfaire ces besoins vitaux élémentaires.

Wow, c'est aussi bien que ça ?

Mieux encore. Tenez, c'est pas difficile, depuis hier, j'utilise n'importe quel prétexte pour relancer le jeu afin de vérifier certains détails. Bien sûr, c'est une preview, il reste des petits bugs à corriger (notamment au niveau des mouvements de la caméra qui se paume facilement dans le décor), mais pour le reste, c'est du tout bon. Si vous avez loupé le numéro du mois dernier, l'histoire est assez simple : vous incarnez un jeune prince qui vient par mégarde de libérer les sables du temps de leur



sablier. Plutôt que d'endormir tout le monde, ils ont réveillé les zombies qui sommeillent apparemment en chacun de nous. Comme vous êtes un garçon consciencieux (et que votre père y est resté au passage), vous allez tenter de réparer vos bêtises. Je ne critique pas hein, ça arrive à tout le monde de faire des boulettes. Comme la tâche est ardue, vous serez assisté

PRINCE OF PERSIA : THE

GENRE
Action

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Ubi Soft Canada

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

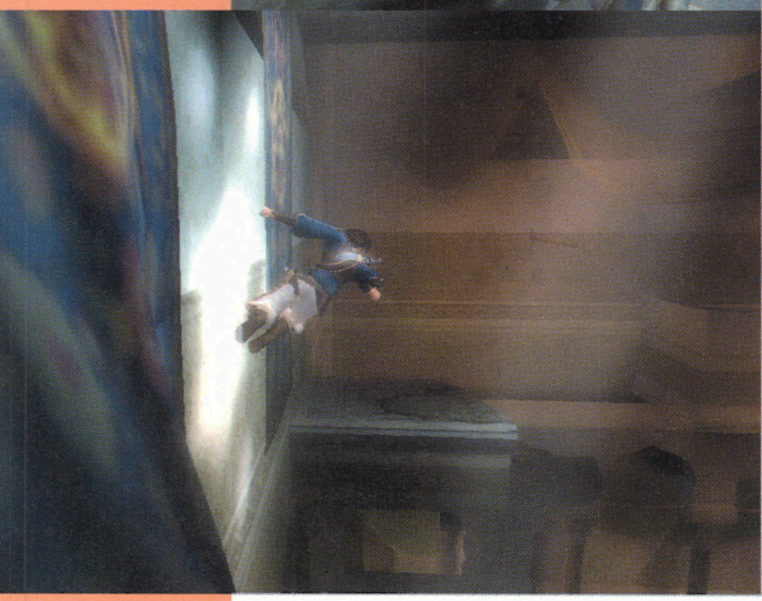


Vous pourrez vous agripper à un tas de choses verticales ou horizontales, dont les hampes de drapeaux.

par une charmante demoiselle qui ira coller quelques flèches aux ennemis qui vous encerclent ou actionnera certains interrupteurs là où vous ne pouvez pas passer. Il faudra bien entendu la protéger, elle et sa petite barre de vie. Ah les femmes…

Walt version musclée

Graphiquement, c'est tout simplement sublime, le moteur 3D donne un rendu spécial assez difficile à définir. Tenez d'ailleurs, regardez les screenshots, ça devrait vous permettre de vous faire une idée. Bien que le héros ait une vague ressemblance avec Aladdin de Disney, il est incroyablement plus balèze. Il court ou escalade les murs et les colonnes, évite différents pièges généralement mortels, exécute roulades, sauts périlleux, back-flips, etc. Un vrai champion olympique d'athlétisme ce garçon. Plus qu'une démonstration de talent, ces différentes figures vous permettront de passer les passages divers et variés que les cerveaux torturés des développeurs ont conçus. Mais le plus déconcertant est que tout se passe de manière totalement intuitive : en rentrant dans une salle (généralement imposante), une petite cinématique vous montre les endroits-clés et après hop, on s'élance sur les murs, on se laisse tomber, on rebondit à gauche à droite, et on est arrivé après une grosse sueur ou deux, quand même.





La course sur les murs, une de vos premières activités.

SANDS OF TIME



Bac à sable

Si par malheur vous vous loupiez malgré tout, vous pourrez utiliser le sable du temps pour revenir en arrière, comme avec un magnétoscope, au moment où vous êtes en sécurité. Simple et efficace. De la même manière, vous pouvez enclencher un ralenti qui, même s'il ne vous permettra pas d'effectuer plus d'actions comme dans Max Payne, vous donnera plus de temps pour coordonner certains mouvements. Tous ces pouvoirs viennent de la dague du temps, avec laquelle vous pourrez achever les zombies de sable, affectueux mais encombrants. Après leur mort, vous aurez la possibilité de récupérer des flasques de sable, source de tous vos pouvoirs. Bien entendu, les acrobaties dont vous êtes capable serviront également dans les combats qui vous placeront la plupart du temps contre quatre ou cinq adversaires en simultané. À nouveau, on constate la même « intuitivité » et le gameplay exemplaire, lequel évite que les affrontements ne soient fouillis : on met un coup de pied à gauche, un coup de sabre à droite, on saute sur des têtes, on prend des appuis sur les murs, le tout dans une débauche d'effets visuels.

Moteur à deux temps

Les développeurs ne se sont pas contentés de concevoir un jeu particulièrement jouable, ils ont également apporté un très grand soin au rendu graphique. Les différents effets s'insèrent parfaitement dans le reste de l'image et ne donnent pas cette impression d'argument technico-commercial que l'on retrouve dans certains jeux, au contraire. Le personnage est parfaitement animé, ses adversaires aussi et les différents mouvements s'enchaînent d'une manière qu'on aimerait voir se généraliser.

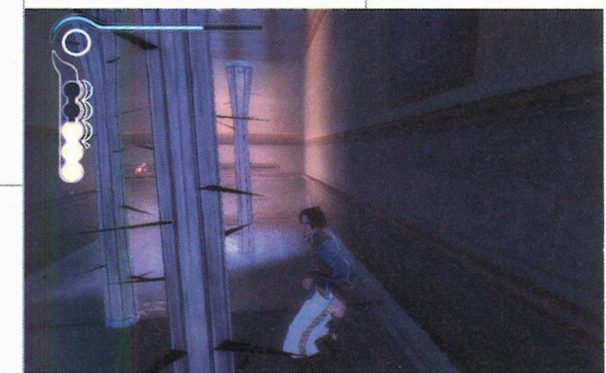
Exemple : vous courez sur un mur, arrivez juste sur le rebord de la plate-forme, le héros va se retourner tout seul pour se raccrocher à la corniche au lieu de tomber comme une pierre. Que vous lui disiez ensuite de remonter ou de se laisser tomber, la continuité est assurée. Il se laisse même aller à se pencher subtilement dans les virages lorsqu'il cavale. C'est un détail bien sûr, mais qui montre à quel point les développeurs ont poussé la finition du jeu. Et je ne vous parle même pas des musiques, simplement magnifiques.

Et objectivement ?

C'est une version beta, forcément pas finie, mais on attend avec impatience la version définitive pour le test. La difficulté semble bien dosée, les niveaux nombreux et variés. Il serait assez surprenant que le jeu soit une déception. Reste maintenant à vérifier que tous les petits défauts seront bien corrigés, histoire de ne pas avoir de mauvaises surprises. En ligne de mire : l'intérêt à moyen et long terme et la gestion de la caméra.

bishop

De nombreux pièges parsèment les lieux que vous traverserez.





Vous aurez bien sûr à résoudre des énigmes.





En mode multijoueur, le jeu propose huit Seigneurs par race et seulement cinq pour la campagne solo.

Les unités gagnent de l'expérience. Essayez de les garder en vie d'un combat à l'autre.



Alors que Blizzard passe du jeu de stratégie au MMORPG, Sony Online se lance dans le chemin inverse. Ici, l'univers d'Everquest est utilisé pour créer un jeu de stratégie en temps réel : Lords of Everquest. Trois factions se livrent bataille durant 36 missions, dix mille ans avant les premiers événements d'Everquest. Il n'est donc pas nécessaire de connaître l'univers du MMORPG pour prendre en main le jeu de stratégie. Les habitués du genre retrouveront rapidement leurs marques. On reconnaît même le système de héros de WarCraft III. Ici, les leaders de votre armée se nomment Seigneurs et utilisent leurs pouvoirs pour booster les troupes alliées ou diminuer la puissance des unités ennemies (augmentation des dégâts, régénération de mana...). Au fil des combats, le Seigneur gagne des points d'expérience, augmente son level et s'équipe de divers objets magiques. Super-original... Les unités de base peuvent également prendre des galons et devenir plus puissantes. La gestion des dégâts reste, quant à elle, très confuse puisque les informations concernant les capacités de chaque unité s'avèrent très approximatives.



Les bâtiments manquent cruellement de diversité.

Ici, on oublie les 32 points de dommage ou 4 points d'armure pour se diriger vers du moyen, faible ou fort. Ça évite de faire des maths pour régler les combats, mais ça reste tout de même très imprécis.

Un foutu foutoir

En guise de ressource, Lords of Everquest propose uniquement l'argent. Il faut donc envoyer vos paysans dans les mines pour amasser un maximum de fonds vous permettant de créer une armée. Histoire de s'embrouiller dans les bâtiments, sachez qu'il faut créer un édifice par unité. Après avoir construit quelques unités et affronté un adversaire, on s'aperçoit que les combats sont confus au possible. En plus, selon les créatures qui entourent votre Seigneur, il est parfois très difficile de le repérer. Dans la série des petits détails qui énervent, il est impossible de faire un rally point sur le Seigneur ou une de ses unités. Bref, certains diront que c'est des broutilles, mais c'est justement leur accumulation qui finit par déranger tout au long d'une partie. Heureusement l'interface est modulable à souhait. Chaque renseignement peut être déplacé ou orienté comme on le désir. Il est même possible d'user et d'abuser de l'effet de transparence pour qu'aucune barre de tâche ne gêne le joueur durant une bataille. Le seul bémol, et pas des moindres, vient de la taille minuscule des icones. Pour prendre le jeu en main, c'est assez laborieux. On remarque à peine le portrait des créatures que l'on va créer. Comme vous avez pu le constater, Lords of Everquest ne nous a pas convaincus. Ce titre nous donne l'impression que les développeurs ont misé principalement sur un univers riche en oubliant le gameplay au passage. Le verdict final risque d'être sévère...

cyd

GENRE
Stratégie temps réel

ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Rapid Eye Entertainment

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

LORDS OF EVERQUEST



Lords of Everquest met en scène pas moins de 40 unités différentes.





BLACK ISLE STUDIOS PRÉSENTENT
LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER™
Une aventure fantastique, au cœur de la Renaissance.
JEU DU MOIS
PC JEUX
SEPTEMBRE 2003
89%
" UN MÉLANGE DE FALLOUT ET DE BALDUR'S GATE "
" UN VRAI JEU DE RÔLE PUR SOUCHE, TOTALEMENT NON LINÉAIRE... LES DIALOGUES SONT FANTASTIQUES. "
GAMEKULT.COM
HTTP://LIONHEART.BLACKISLE.COM
PC CD-ROM
LIONHEART
LEGACY OF THE CRUSADER
16+
Explorez l'Europe du XVIème siècle, à travers 80 cartes.
Plus de 60 sorts, des centaines d'armes, des hordes de monstres.
Le système de création de personnages SPECIAL hérité des jeux FALLOUT.
Mode coopératif à 4.
16+
www.pegi.info
avalon INTERACTIVE
BLACK ISLE studios
POWERED BY gamespy
Interplay
Reflexive entertainment inc
LIONHEART: Legacy of the Crusader © 2003 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Reflexive Velocity Engine © 2003 Reflexive Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, Black Isle Studios, the Black Isle Studios Logo, Lionheart: Legacy of the Crusader, and the Lionheart: Legacy of the Crusader logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. Reflexive and the Reflexive logo are trademarks of Reflexive Entertainment, Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

SÖLDNER : SECRET WARS

GENRE
FPS Tactique

ÉDITEUR
JoWood Productions

DÉVELOPPEUR
Wings Simulation Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2003

Comme tout le monde attend ce jeu, je vous passe les détails pour rentrer directement dans le vif du sujet. Ça ne vous dit rien ?! Bon O.K., Söldner : Secret Wars est plus ou moins passé inaperçu jusque-là, mais s'il continue dans sa lancée, il devrait connaître son heure de gloire.

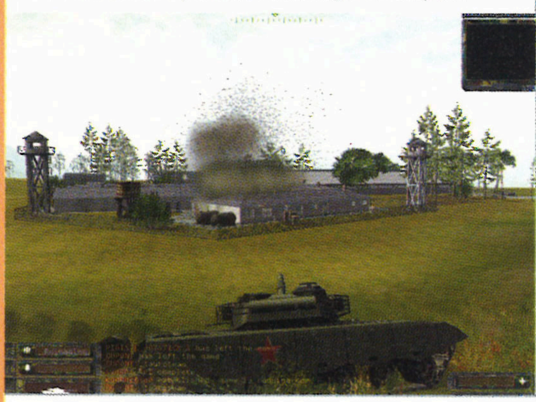


Le fun des voyages de groupe avec des gros calibres.

Les faits, on veut des faits !

Les développeurs ne s'en cachent pas, ils s'inspirent d'Opération Flashpoint et de BattleField 1942. On connaît de plus mauvaises références. L'histoire se place dans un futur relativement proche où certaines nations ont choisi de faire appel à des mercenaires surentraînés plutôt qu'à leur armée « conventionnelle ». Vous êtes bien évidemment un de ces mercenaires, mais vous n'opérerez pas seul puisque vous ferez partie d'une équipe de huit membres. Le jeu se déroule dans un univers persistant de 2 500 km² allant de l'Alaska à la Sibérie et où la météo et les cycles jour/nuit sont gérés, le tout modélisé à partir de photos satellite. Pour arpenter cet univers, vous aurez à votre disposition une soixantaine de véhicules de tout type : jeeps, tanks, hélicos, avions, etc. Histoire de ne pas vous sentir trop seul, vous pourrez même faire grimper vos potes dans les transports de troupes, ou prendre des coéquipiers aux postes de tirs. Ces différents moyens de locomotion ont tous un blindage particulier et réaliste (du moins on l'espère). Bien entendu, l'arsenal à votre disposition est tout aussi imposant et va du simple couteau au lance-roquettes en passant par les classiques fusils de snipe et autres grenades. Et comme toutes ces armes ont un potentiel de destruction élevé, le terrain est tout ce qu'il y a de plus « endommageable » : vous pouvez abattre les arbres pour offrir une couverture aux snipers, détruire les maisons pour déloger ceux des équipes adverses et les explosifs laissent des cratères. Vous en voulez encore hein, bande de gourmands ? Vous pourrez également customiser l'habillement de vos mercenaires, ainsi que définir logos et écussons pour votre équipe.

Le tank devrait permettre de déloger les snipers.





Vous piloterez même des avions.

Dédié multi, mais avec du solo

Söldner : Secret Wars proposera une campagne solo scénarisée qui vous permettra de commander votre escouade. Il s'agira surtout d'un prétexte pour vous familiariser avec le jeu et les différents « kits de matériel » qu'il vous propose et qui viennent remplacer les classes de personnages qu'on connaît dans d'autres softs, même s'il s'agit plus d'un changement de dénomination que d'une véritable révolution du gameplay. Vous aurez également accès à des outils vous permettant de créer vos propres mods. Les développeurs semblent très réactifs à ce niveau puisqu'ils ont été influencés par les conseils de la communauté allemande qui attend ce titre avec impatience. Les premières impressions sont bonnes, et Söldner pourrait même aller grignoter le terrain de Flashpoint 2 dont on a aucune date de sortie précise. Le produit de JoWood a d'ailleurs déjà remporté le titre de « Meilleur jeu online » par un jury de professionnels allemands. Et on connaît la méticulosité allemande (vous reprendrez bien un peu de préjugé ethnique ?).

bishop



Infiltration par saut en parachute.



GENRE
Simulation de showbiz

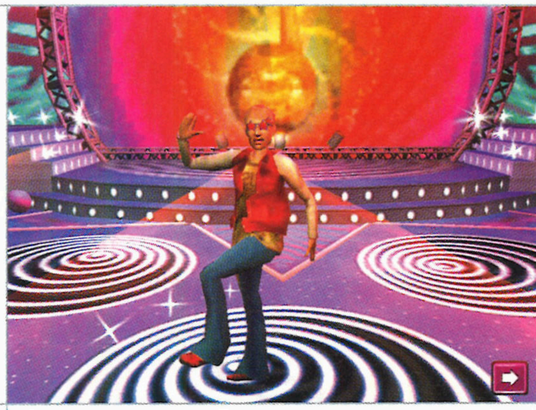
ÉDITEUR
Nobilis

DÉVELOPPEUR
Monte Cristo France

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2003

STAR ACADEMY

Vous ne le saviez peut-être pas, amis lecteurs, mais nous autres à Joystick, on adore tous la Star Académie. Chaque soir dès 18 h, c'est la grosse ruée dans la rédac : tout le monde se précipite devant la télé pour réserver les meilleures places, afin de ne surtout rien rater du résumé quotidien ! Imaginez donc notre joie quand nous avons appris que l'adaptation officielle de notre émission préférée arrive bientôt sur PC. Vous allez voir, c'est littéralement exaltant. Après des mois de terribles efforts au château pour apprendre le difficile métier de chanteur de variété, le plus dur reste encore à faire pour le grand vainqueur de la Starac' : gérer son début de carrière de grande star internationale. Et c'est justement cet aspect méconnu de la vie des vedettes que le jeu de Monte Cristo nous propose de simuler. C'est trop super, trois points d'exclamation !!!



Tomislav Schmourtz, la nouvelle idole des jeunes, dans son habit de lumière.



Il faut beaucoup travailler pour devenir un grand danseur.

Concrètement, ça ressemble beaucoup aux Sims. Vous décidez d'abord du physique et du look de votre Star, forcément merveilleuse, puis vous lui construisez une superbe maison à votre goût. Ensuite il va falloir l'entraîner durement auprès de professionnels prestigieux pour la préparer aux rigueurs des grands spectacles sur scène. Chants, chorégraphies, costumes, mises en scène des spectacles, rien ne nous sera épargné. Et après tous ces efforts, suprême récompense, vous pourrez admirer le concert 3D de votre créature. Un jeu que nous attendons avec impatience. Houlala que j'ai hâte.

atomic

GENRE
Stratégie tour par tour

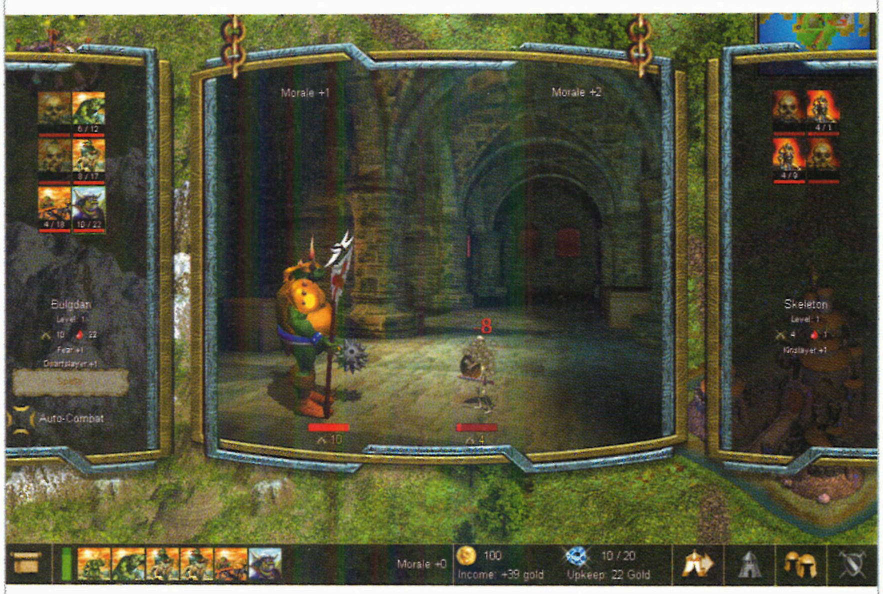
ÉDITEUR
Ubi Soft

DÉVELOPPEUR
Infinite Interactive

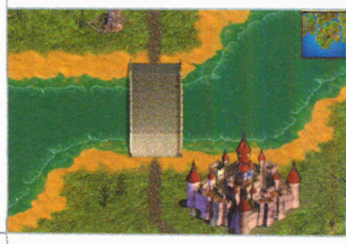
SORTIE PRÉVUE
Fin 2003

WARLORDS IV

Il m'arrive encore en 2003 de jouer à de vieux jeux de stratégie MS-DOS. Bien sûr quand j'en parle, les gens me jettent des pierres donc en général, je m'efforce de rester discret et de ne jamais évoquer en public cette tare honteuse. C'est donc avec une angoisse mêlée de curiosité malsaine que j'ai vu arriver Warlords IV, un jeu de stratégie fantastique en mode tour par tour. Quels pouvaient bien être les atouts cachés d'un jeu qui aurait été déclaré techniquement obsolète du temps du premier Heroes of Might & Magic ? Qu'est-ce qui a bien pu pousser cet Hibernatus à venir nous rendre visite par delà l'insondable gouffre du temps ? Fascinantes questions, mais comme disait le sage dans Tomb Raider II (le film), certains secrets ne doivent pas être révélés. Il nous suffit pour l'instant de savoir que W4 permet de déplacer sur une carte les armées d'une dizaine de races belliqueuses et que, pour gagner, votre sorcier favori devra s'emparer chez ses voisins des villes et ressources nécessaires pour assembler une horde convaincante. Pour ce faire, toute une batterie de puissants sortilèges sera à sa disposition, à condition naturellement qu'il parvienne à les maîtriser. Un système révolutionnaire de combat tactique médiéval vous permettra de simuler des batailles épiques d'époque, et dorénavant vos légions et héros survivants prendront du galon et s'amélioreront avec l'expérience. Toutes ces innovations fulgurantes suffiront-elles pour permettre à W4 de refaire son retard technologique ? Y'a-t-il trop d'ironie dans ce texte ? Blutch pourra-t-il survivre dans ce monde de rushers ? Toutes les réponses, euh, bientôt.



Les combats de Warlords IV sont à tomber par terre. Attention à la chute.



atomic



Au lieu d'attaquer les croiseurs, l'ennemi s'en prend d'abord aux transports de troupes. Pas folle la bête !



Pour ceux qui ont encore du mal avec la 3D, on pourra mettre la caméra en vue de haut.

GENRE
Stratégie au tour par tour

ÉDITEUR
GMX Media

DÉVELOPPEUR
Wargaming.net États-Unis

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2003

MASSIVE ASSAULT

Dans ce monde de brutes sanguinaires hypnotisées par le rush, je commençais à perdre l'espoir de voir un jour débarquer des jeux de strat permettant aux personnes évoluées et réfléchies de jouer correctement. Hélas, même à Joystick, nous comptons de nombreux bourrins dans les rangs de la rédaction. Non non, n'insistez pas, je ne donnerai pas le nom de mes collègues qui rushent toute la journée à Warcraft III, ça pourrait nuire à leur réputation de rédacteur en chef. Vous savez quoi ? Je crois bien que la solution se trouve quelque part au pays merveilleux du tour par tour. Cette fois, c'est un jeu de stratégie futuriste qui s'y met et figurez-vous que les petits gars qui ont bossé sur ce Massive Assault sont assez fiers de leur bébé.



Ça c'est vraiment le genre de jackpot que j'aimerais voir dans un casino.

Massive Annihilation

Dans le futur, les gens ont fini par en avoir ras-le-bol de supporter les grosses chaleurs de l'été et ils sont partis voguer vers de nouvelles planètes à polluer. Malheureusement, ils se sont très vite ennuyés à mourir sur ces nouveaux territoires vierges, alors quitte à décéder, autant faire la guerre. C'est comme ça que tout a commencé. Que ce soit au niveau du background ou du design général, on sent bien que les développeurs de Wargaming ont été sacrément influencés par Total Annihilation. À ce niveau-là, je me demande même si ça tient pas plutôt du traumatisme tellement les unités semblent avoir été importées du titre de Cavedog. Les aspérités du terrain offriront de belles perspectives stratégiques ; par exemple, il faudra réfléchir à deux fois avant d'envoyer ses troupes dans un col de montagne aussi large que ma bande passante chez Wanadoo. Il y aura également une ressource à gérer, mais ne comptez pas batifoler dans les bois en coupant des arbres. Non, ici, il faudra gérer des brouzoufs qui fluctueront en fonction des cités conquises. Le déplacement des unités, ainsi que leur positionnement, revêtira une importance pour espérer avoir une chance de s'en sortir lors des batailles.

I.A. Assault

Sur la bêta qui était en ma possession, l'I.A. était déjà parfaitement au point et je peux vous assurer qu'elle se défend très bien. Elle n'est jamais stupide, elle sait utiliser à bon escient les différents éléments du jeu, bref, elle connaît déjà bien son soft, la bougresse. Je vous raconte pas comment j'ai souffert avant d'arriver à remporter mes premières missions. Ah oui au fait, j'ai été très surpris au départ, mais Massive Assault donnera la possibilité de revenir sur ses décisions : on pourra rembobiner une action pour faire un autre choix, même pendant une bataille.
La seule ombre au tableau concerne pour l'instant l'aspect graphique : bien que les effets visuels soient assez mignons, le moteur 3D n'est pas franchement éblouissant et il s'est pourtant payé le luxe de faire capituler ma machine de test. Espérons que le code sera optimisé avant la sortie de ce qui pourrait bien être une alternative intéressante aux jeux de stratégie actuels.

blutch


INNOVATION IN CREATION
N'ajustez pas vos yeux ...
...Ajustez votre manette
CYBORG evo
• Ajustement de la tête sur 4 positions
• Ajustement du repose-main sur 3 positions
• Fonction TWIST, 12 boutons, entièrement programmable
ST290
• Repose-main ajustable et manette de gaz ambidextre
• Ajustable sur 3 positions pour convenir à toutes les tailles de mains
ST90
Des Pieds retractables - Une stabilité maximale
Un rangement plus facile
CYBORG
La gamme la plus ajustable du monde. Nouveautés de Saitek



Chaque race pourra construire un Titan pour aller ravager le voisinage.

GENRE
STR/RPG

ÉDITEUR
JoWood Productions

DÉVELOPPEUR
Phenomic Game Development

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

SPELLFORCE : THE ORDER OF DAWN

Les jeux qui mélangent plusieurs genres sont rarement une réussite, avouons-le. Trop novateurs, trop étranges, trop différents, trop mal réalisés ou trop mal dosés, ils ont souvent du mal à trouver leur public. Malgré tout, Phenomic a décidé de relever le défi en associant la stratégie temps réel au jeu de rôle, poussant encore plus loin certains concepts de Warcraft III. Le titre de Blizzard propose effectivement la gestion de héros qui gagnent de l'expérience au cours de la partie. Cela leur permet d'augmenter leur niveau et d'avoir accès à de nouveaux sorts. Dans Spellforce, surprise, vous dirigerez un « super-héros », ancien mage surpuissant et immortel, qui tente de reconstruire le monde qu'il a détruit avec les douze autres sorciers runiques.

Sa progression vous permettra de répartir l'expérience gagnée dans les différents attributs et caractéristiques habituels du jeu de rôle : intelligence, charisme, force, nécromancie, magie blanche, etc. Les aptitudes magiques de votre avatar seront bien sûr un des points primordiaux du jeu et vous permettront de lancer tout ou partie des sortilèges que vous trouverez sur des parchemins. Pour faciliter leur gestion, vous aurez un livre de sort à votre disposition et pourrez revendre ceux qui ne vous intéressent pas. Petite entorse faite aux RPGs traditionnels, votre inventaire ne sera pas limité.

Non, ça n'est pas un rassemblement d'elfs dans Dark Age Of Camelot, mais une petite armée qui prépare une invasion.



Maintenant, on saupoudre de stratégie

Votre héros sera indispensable pour diriger votre armée, qui pourra être particulièrement impressionnante : vous pourrez créer jusqu'à cent unités pour chacune des six races, soit six cent par joueur. Je vous laisse imaginer le joyeux bordel régnant sur un champ de bataille aussi monstrueux. Heureusement, le micromanagement est simplifié par une barre de raccourcis fort pratique : quand vous cliquez sur une unité amie ou ennemie, la liste de toutes les actions que vous pouvez effectuer se met à jour sous les portraits de vos troupes. Vous pourrez ainsi lancer facilement des sorts de soins sur vos alliés et des sorts offensifs sur les autres.

Challenge réussi ?

Le mélange fonctionne apparemment bien, d'autant plus qu'il est servi par un moteur graphique impressionnant : les unités sont très détaillées, la végétation frémit au gré du vent, les ombres portées sont calculées en temps réel en fonction du cycle jour/nuit. Pour admirer la faune et la flore au plus près, vous pourrez zoomer jusqu'à vous retrouver au niveau du sol. En plaçant la caméra derrière votre héros, vous le dirigerez au clavier. Vous pourrez contempler toute la campagne environnante sans le brouillard de guerre. Alléchant dans le concept et la réalisation, nous attendons avec impatience la version finale histoire de s'assurer que le côté RPG apporte vraiment un plus conséquent à l'aspect stratégique, fort bien réussi à première vue.

Bishop



Les batailles de nuit donneront un bonus aux forces du mal.

DEAD TO RIGHTS

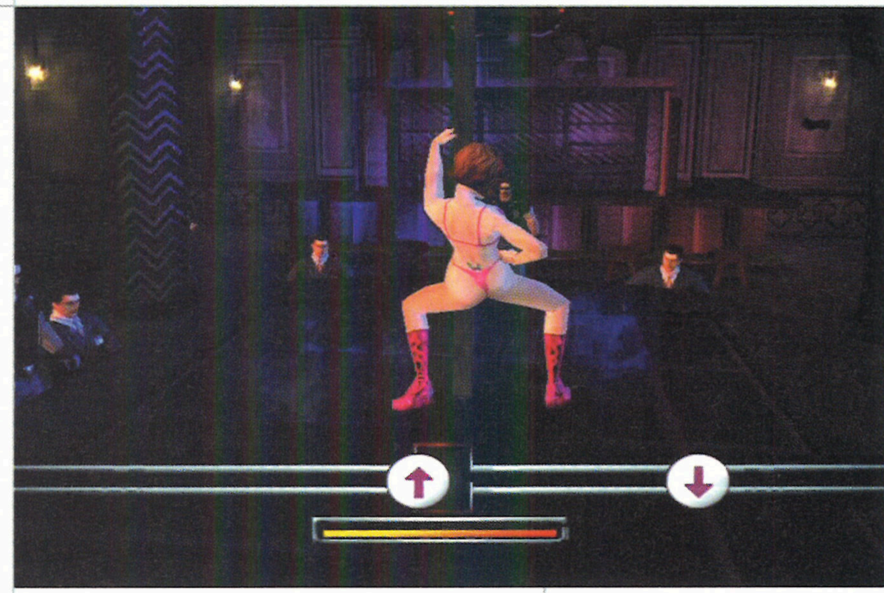
GENRE
Shoot 3ᵉpersonne/ beat'em up

ÉDITEUR
Hip Games

DÉVELOPPEUR
Namco

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2003

Jack Slate, c'est le flic ténébreux, le gentil voyou qui ne fait rien dans les règles et qui énerve son supérieur même si ce dernier l'aime bien au fond. Jack Slate, personne ne le bat au froncement de sourcils, il est trop fort. Il a un superbe chien husky qui l'aide dans ses missions, et c'est trop la classe pour draguer les stripteaseuses. Et surtout, Jack Slate, il est peu con sur les bords. Alors quand on lui tend un piège à base de papa mort, il fonce dedans sans réfléchir. Ça lui fait plein de soucis avec des gens pas recommandables (la police) et il ne lui reste plus qu'à buter plein de méchants pour se venger. Ça au moins, il sait faire, Jack.



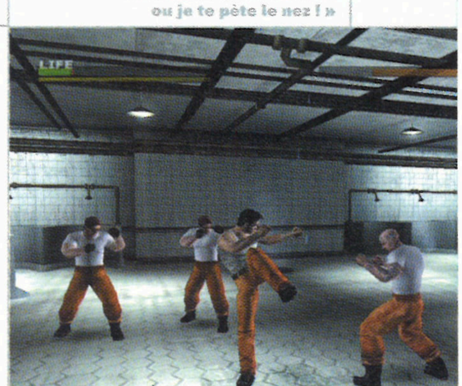
Strip Strip Revolution. Un passage embarrassant...

Jack Of All Trade

Après avoir perturbé une génération de consoleux par son ultraviolence, Dead To Rights ramène sa fraise sur PC. Et ils n'ont pas froid aux yeux chez Namco. Apparemment ils font des jeux comme moi je fais des cocktails maison avec tous les fonds de bouteilles de fin de soirée. Une pincée de Max Payne, un peu de Time Crisis, une lichette de jeu de baston dont l'étiquette s'est décollée, et pourquoi pas du Mario Party ? Allez ! C'est périlleux et surtout ça risque de donner un jeu assez inégal. En gros, l'action oscille entre le shoot à la troisième personne et le beat'em all, avec plein de petits jeux d'arcade. Bon O.K., la partie shoot est typée console avec le fameux auto-targeting si détesté des joueurs PC. Mais vu le rythme des combats, on est plutôt content de l'avoir. Faut dire que Jack dézingue tout sans complexe : sbires, taulards, geishas, clowns, etc. Il est équipé de l'arsenal habituel : flingue, double flingues, shotguns, fusils d'assauts, et j'en passe. Ça tire dans tous les sens et Jack saute au ralenti au milieu de tout ça, parce que, lui, il a du bullet time et pas les zau-treuh ! Cette feignasse peut aussi envoyer son fidèle clébard attaquer une cible. Cette brave bête rapportera même l'arme de sa victime ! En dernier recours, Jack sait se battre avec ses petites mimines. En fait, pas mal de séquences se joueront au corps à corps ; il n'y a pas pléthore de coups, mais on risque d'y prendre plaisir. Jack peut faire plein d'autres trucs encore, comme longer les murs ou désarmer ses adversaires. Pour se protéger, il peut prendre un « otage », vu qu'un corps humain, ça protège assez bien des balles. Et si le bouclier a la bête idée de rester en vie après la fusillade, monsieur Slate-le-policier lui colle une balle en pleine tête pour s'en débarrasser. Dans le genre anti-héros, il pousse un peu là, Jack. De toute façon, tout le jeu cherche le sordide et le violent, sans grand résultat sur l'ambiance ; la sauce a du mal à prendre. D'ailleurs graphiquement, c'est pas folichon non plus : le nivellement par le bas du moteur 3D d'origine « consolesque » ne doit pas y être étranger. Heureusement Dead To Rights devrait être plutôt fun, rapide et bourrin. Un bon défouloir, à condition qu'il ne soit pas trop répétitif. Quant à se faire une bonne place sur PC, ça risque d'être coton.

fumble

« Ramasse la savonnette ou je te pète le nez ! »





La croix rouge indique que la cible est à portée. Dans une seconde, il est mort.

« Merci de votre coopération et à bientôt. BANG ! »





Attention, champ de cornflakes géants droit devant... Les nuées de météorites sont déjà très convaincantes.

Non, X2 n'a rien à voir avec Project X, le fabuleux shoot them up de Team 17 sorti en 1992 sur Amiga 500 (ça tape de sortir ses références). Il s'agit d'un soft de gestion spatiale un peu dans le style d'Elite, ou d'un Freelancer en moins « grand public ». D'ailleurs, X2, c'est la suite de X. Oui, on me la fait pas à moi. Voyons voir, X, ça ne vous dit rien ? Allez, faites un effort. Vous ne voyez toujours pas ? Moi non plus en fait. Quelque part, c'est un peu normal puisque le premier opus n'est jamais sorti en France, ce qui explique en partie le fait que même Tbf ait eu du mal à s'en souvenir. X2 The Threat nous place donc dans le cockpit d'un vaisseau spatial. On pourra parcourir la galaxie avec une grande liberté d'action et de mouvements. On ira traîner nos réacteurs dans différents secteurs du cosmos, y compris dans certaines zones encore inconnues où de nouvelles races et de nouveaux mondes nous attendront impatiemment. Avec de grandes dents... L'univers du jeu se veut vivant, comprenez par là que notre entourage réagira de manière dynamique à nos actions. Ainsi, on pourra devenir commerçant intergalactique et arnaquer les badauds avec du matériel taïwanais acheté à bon prix, devenir mineur et aller tailler de l'astéroïde en voie de disparition, ou encore passer du côté obscur en jouant les pirates de l'espace, histoire de pouvoir agresser les commerçants qui arnaquent les badauds avec du matériel taïwanais.

Le travail, c'est la santé

Il faudra bien sûr effectuer de nombreuses missions obligatoires pour espérer voir le scénario principal se dérouler correctement,

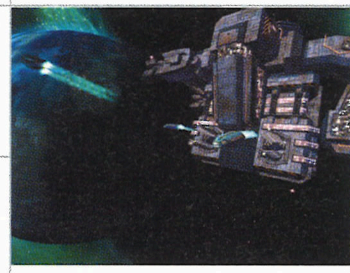
GENRE
Gestion Spatiale

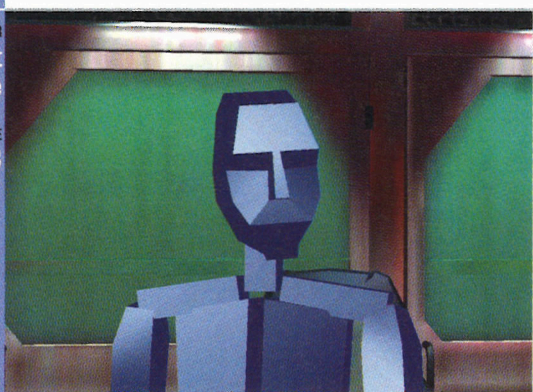
ÉDITEUR
KOCH Media

DÉVELOPPEUR
Egosoft Allemagne

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2003

X2 THE THREAT



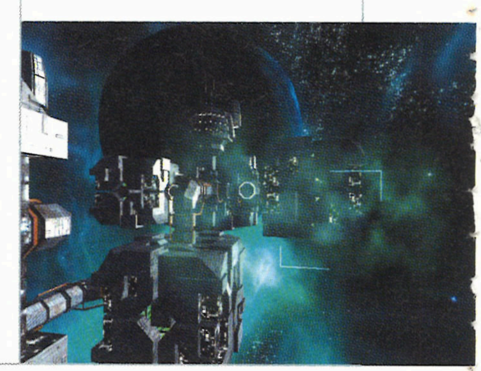


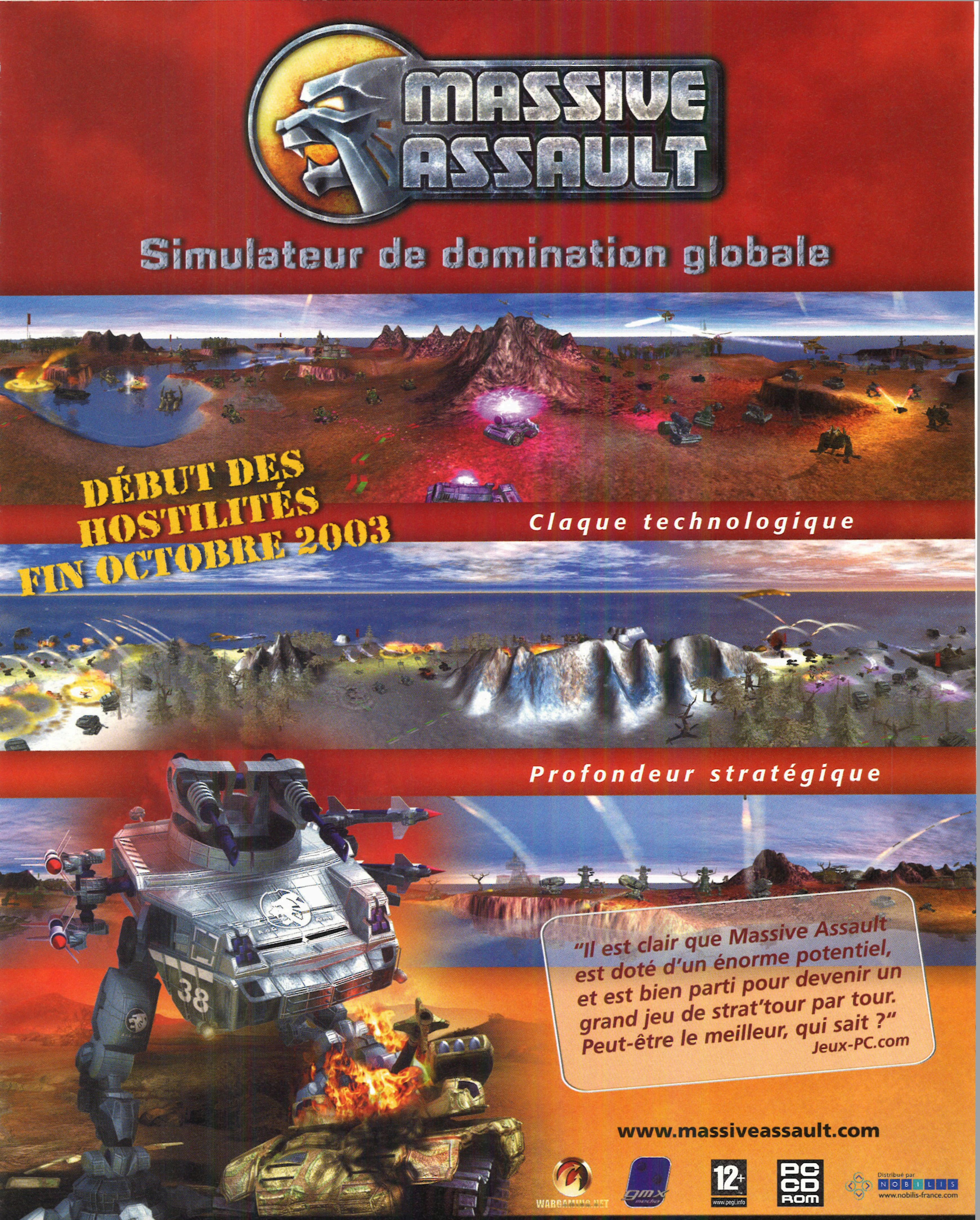
Pour faire sauter les astéroïdes, rien ne vaut Bruce Willis, ici finement présenté en version alpha.



mais beaucoup d'objectifs viendront se greffer selon les choix et les directions prises par le joueur. Par exemple, une des premières tâches consiste à réunir suffisamment d'argent pour réparer son vaisseau. Les méthodes employées pour y parvenir varieront d'un joueur à l'autre. Libre à vous de procéder à un petit business en bonne et due forme en vendant quelques objets. Sinon, il devrait être possible d'errer dans la galaxie à la recherche de la nouvelle star, ou, plus lucratif, d'un convoi à attaquer. Mais les mégalos de tous poils ne seront pas laissés sur le bas-côté de la route intergalactique. Il sera possible de bâtir son propre empire, avec toute la panoplie de stations et de vaisseaux livrés avec. Pour le reste, j'ai bien peur qu'il faille naviguer dans des menus de gestion à n'en plus finir, à tel point qu'ensuite, recréer la comptabilité de la Société Générale sur un fichier Excel devrait paraître d'une déconcertante facilité. En tout cas, une chose est sûre, la réalisation promet d'être à la hauteur. Pour tout vous avouer, la version alpha que j'ai eue entre les mains – logiquement truffée de bugs – laissait entrevoir un vide intersidéral furieusement bien représenté. En tout cas, il n'a rien à envier à Homeworld 2 avec ses jolis météorites et ses nébuleuses qui brillent de milles feux dans l'espace lointain. J'espère juste qu'ils n'enverront pas la version bêta pour le test.

blutch





MASSIVE ASSAULT
Simulateur de domination globale
DÉBUT DES HOSTILITÉS FIN OCTOBRE 2003
Claque technologique
Profondeur stratégique
38
"Il est clair que Massive Assault est doté d'un énorme potentiel, et est bien parti pour devenir un grand jeu de strat'tour par tour. Peut-être le meilleur, qui sait ?"
Jeux-PC.com
www.massiveassault.com
WARGAMING.NET
gmx media
12+
www.pegi.info
PC CD ROM
Distribué par NOBILIS
www.nobilis-france.com



Éliminez le mécano, et ce magnifique T-34/76 modèle 1942 sera à vous !



La taille des niveaux est particulièrement impressionnante.

GENRE
Clone de Commandos

ÉDITEUR
Cenega

DÉVELOPPEUR
Plastic Reality Tchéquie

SORTIE PRÉVUE
Fin 2003

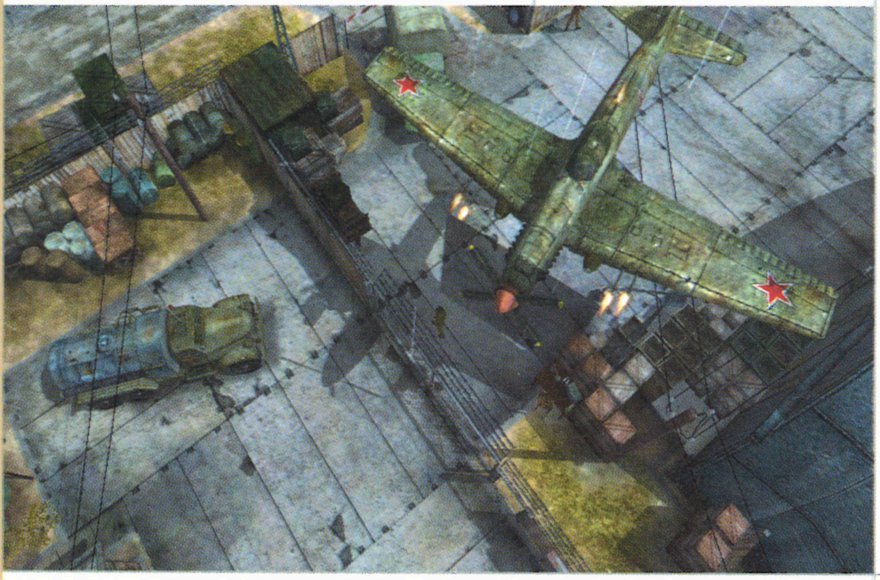
KOREA : FORGOTTEN CONFLICT

Alors que Commandos 3 ne devrait plus tarder à montrer le bout de son couteau, les Tchèques de Plastic Reality préparent un jeu dans la même veine, Korea : Forgotten Conflict. On quitte la Seconde Guerre mondiale, un peu surchargée ces temps-ci, pour la guerre de Corée qui pleurait toute seule dans son coin. On y tue des communistes au lieu des nazis, donc, du coup, c'est forcément très original. Ouvertement inspiré de la série Commandos, KFC (aucun rapport avec les poulets frits) permet de diriger en vue de dessus une équipe comportant jusqu'à cinq salopards qui doivent s'infiltrer plus ou moins discrètement derrière les lignes ennemies pour y mener des opérations non conventionnelles (sabotage, enlèvement, libération de prisonniers...). Comme d'habitude, ça veut dire qu'il faut ramper derrière des trucs, sprinter à découvert quand personne ne regarde et, de temps en temps, égorger les sentinelles trop curieuses, puis traîner leur cadavre dans des recoins sombres. Attaquer de front tout un bataillon de Chinois appuyés par des tanks est généralement une mauvaise idée, mais au cas où vous voudriez tenter le coup, le jeu met à votre disposition tout l'arsenal de l'époque.

Du couteau suisse au char d'assaut

En plus de ces généralités, les soldats sous vos ordres sont tous des spécialistes, avec chacun leurs points forts respectifs. On reste, là aussi, dans le grand classique : un sniper, un medic, un ranger, un artificier et un espion issu de la résistance locale. Il va s'agir d'exploiter à fond leurs aptitudes particulières pour atteindre les objectifs de la quinzaine de missions que compte le jeu, à travers des niveaux immenses représentant aussi bien la nature la plus sauvage que les rues de Séoul transformées en champs de bataille.
L'interaction avec les éléments du décor est relativement développée puisqu'on peut non seulement dépouiller de leurs armes les soldats ennemis abattus, mais aussi fouiller bureaux et autres caisses qui traînent un peu partout. On peut ainsi y trouver des flingues et des munitions, mais également des trousseaux de clefs, des grenades, des paquets de cigarettes ou des bouteilles d'alcool pour détourner l'attention de ces nigauds de gardes, ou encore des exemplaires du Petit Livre Rouge qui seront certainement très utiles pour parfaire sa culture maoïste.
Côté technique, contrairement à l'ancêtre Commandos, la vue n'est plus en 2D, avec des graphismes bien jolis mais passablement désuets, mais en 3D avec zoom et rotation. Pas sûr au final que ça apporte grand-chose au gameplay, mais ça donne incontestablement un look plus moderne.
La plus grande inquiétude pour l'instant est du côté de l'interface, qui semble particulièrement mal foutue et embrouillée. Mais attendons de voir le produit définitif pour en juger.





atomic

GENRE
Action/stratégie d'antan

ÉDITEUR
Electronic Arts

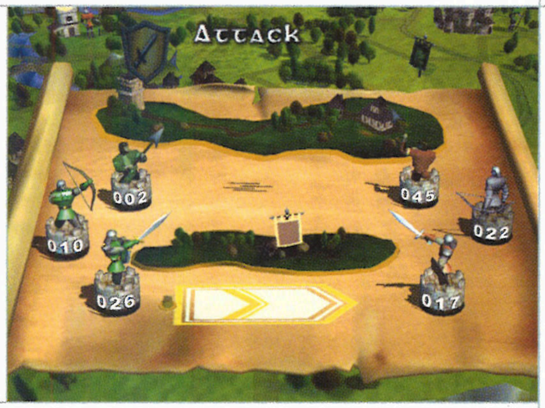
DÉVELOPPEUR
Cinemaware
États-Unis

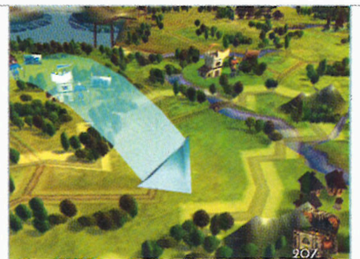
SORTIE PRÉVUE
Automne 2003

ROBIN HOOD : DEFENDER OF THE CROWN

Ca faisait un bon moment qu'ils avaient la cervelle au chômage, les petits gars de chez Cinemaware. Alors, pour éviter de finir comme leur encéphale, ils se sont mis à fouiller les gros cartons poussiéreux du studio à la recherche d'une idée. Quelqu'un a fini par trouver une vieille boîte de Defender of the Crown, un jeu de stratégie/aventure sorti il y a 17 ans sur Amiga 1000 et Commodore 64. L'idée était toute trouvée : hop, on reprend le principe, on met de la 3D et on colle une licence inédite jamais vue ailleurs, comme par exemple celle de Robin des Bois. Le principe du soft consistera à déplacer des troupes sur une map en 3D, histoire de les envoyer se battre contre les armées du vilain roi local. D'après ce qu'on a pu voir, les batailles se dérouleront sur une sorte de papyrus délavé avec de grosses figurines dispensées d'animations, dans des décors qui devraient donner un petit aperçu de ce qu'on peut admirer lors d'un profond coma. Pour gagner ses petragolmons, Robin Hood devra attaquer des convois à l'arc lors de petites séquences d'action très limitées, ou encore agresser de pauvres soldats ensuqués, dans des affrontements qui feraient passer Soul Calibur pour un jeu de combat très subtil. C'est là qu'on se rend compte que certains types de gameplay sont totalement désuets et que le passage à la 3D n'y change pas grand-chose. Bref, tout porte à croire que les fans de Defender of the Crown risquent d'être aussi déçus que les admiratrices de Kevin Costner lorsqu'elles ont découvert sa coupe de cheveux dans le film de 1991. *blutch*

Des batailles qui promettent d'être époustouflantes.





Attention, j'attaque un territoire avec une flèche géante !

GENRE
Pub interactive

ÉDITEUR
Empire interactive

DÉVELOPPEUR
Razorworks
Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2003

FORD RACING EVOLUTION

Plus ça va et plus nos petits PC sans défenses commencent à devenir de véritables supports de diffusion publicitaire. Faudrait quand même leur dire aux éditeurs : à Joy, on n'est pas là pour décerner des Lions d'Or. Le mois dernier, on a déjà eu droit à Mercedes-Benz World Racing en test, eh bien ce coup-ci, c'est Ford Racing Evolution qui arrive à toute berzingue direct dans le mur, heu non, à la rédac. Ah zut, j'ai grillé le suspens. De toute façon, vu la qualité des précédents Ford Racing, faudra pas s'attendre à du grand art vidéoludique.

Le moteur physique poussera le concept arcade à son paroxysme, entendez par là que les collisions – ridicules au demeurant – n'auront aucune répercussion sur le déroulement de la course. J'ai eu beau essayer de m'envoyer dans le décor avec une volonté de dépressif suicidaire, rien n'y fait, on est sans cesse remis de force dans le droit chemin. Quant à la sensation de conduite, j'avoue que j'ai ressenti bien plus d'émotions lors de ma dernière anesthésie générale. Bref, c'est pas reluisant, et ne comptez pas sur la modélisation des véhicules pour rattraper le coup. En l'état actuel, cette beta présentait plusieurs modèles tels que des Ford GT, des Cobra ou des Focus texturées à la va-vite. A priori, pas moyen non plus de se consoler avec les circuits qui s'annoncent super-pauvres, avec des tracés linéaires au possible. Sauf miracle, j'ai bien peur que les choses restent en l'état vu l'allure avec laquelle le soft arrive (sortie fixée au 31 octobre). Même pas cher, c'est pas gagné pour Ford sur ce coup-là... *blutch*

Green apple, la couleur de la Fender Jagstang de Kurt Cobain. Je précise, la guitare est plus jolie.







Du stock-car sans collisions : des frites sans ketchup.

HAEGEMONIA : THE SOLON HERITAGE

GENRE
Stratégie temps réel

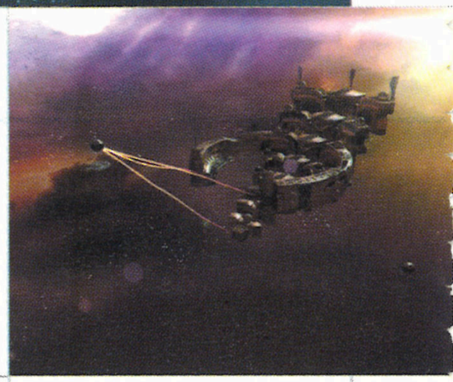
ÉDITEUR
Wanadoo

DÉVELOPPEUR
Digital Reality

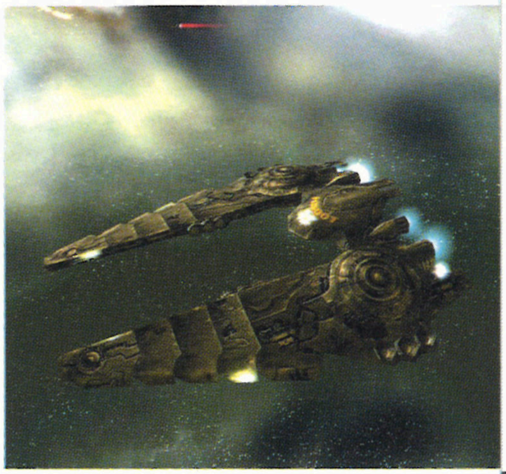
SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003



Boudé par de nombreux joueurs lors de sa sortie, Haegemonia possède pourtant son lot de fans qui lui est fidèle. Une communauté fort active qui a su passer outre l'interface austère de ce jeu de stratégie. Eh oui, les amateurs de tableaux Excel existent ! Il faut dire que ce n'est pas trop notre délire. On a un peu de mal à rester trois heures devant un titre avant de savoir comment jouer. Et malheureusement, nos espoirs que cela change avec l'add-on se sont envolés. The Solon Heritage ne modifie en aucun cas ce problème. Les développeurs ont jugé que cela aurait gêné les habitués. Mais heureusement, cet add-on propose de nombreuses améliorations et nouveautés comme 15 maps solo et multijoueurs, plus d'une cinquantaine d'inventions, une dizaine de vaisseaux fabuleusement modélisés... D'ailleurs l'animation gâche un peu la beauté des vaisseaux. Mais on nous affirme que ce problème sera corrigé sur la version finale. Pour les pointilleux, sachez qu'il est désormais possible de produire des recherches à la chaîne. Un gain de temps appréciable surtout lorsqu'on est en pleine bataille et qu'il est impossible de revenir gérer sa base. C'est ce genre de détails qui devrait rendre The Solon Heritage indispensable à tout amateur d'Haegemonia. On peut également voir la taille des fighters qui a diminué. Ceci leur donne plus de chances de l'emporter face aux autres classes. Le système de Upkeep a, quant à lui, été totalement remanié.

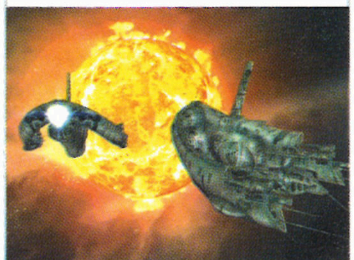


La base principale Solon s'avère très imposante. Vous n'avez pas intérêt à y aller avec deux pelés et un tondu pour attaquer ce genre d'engin.



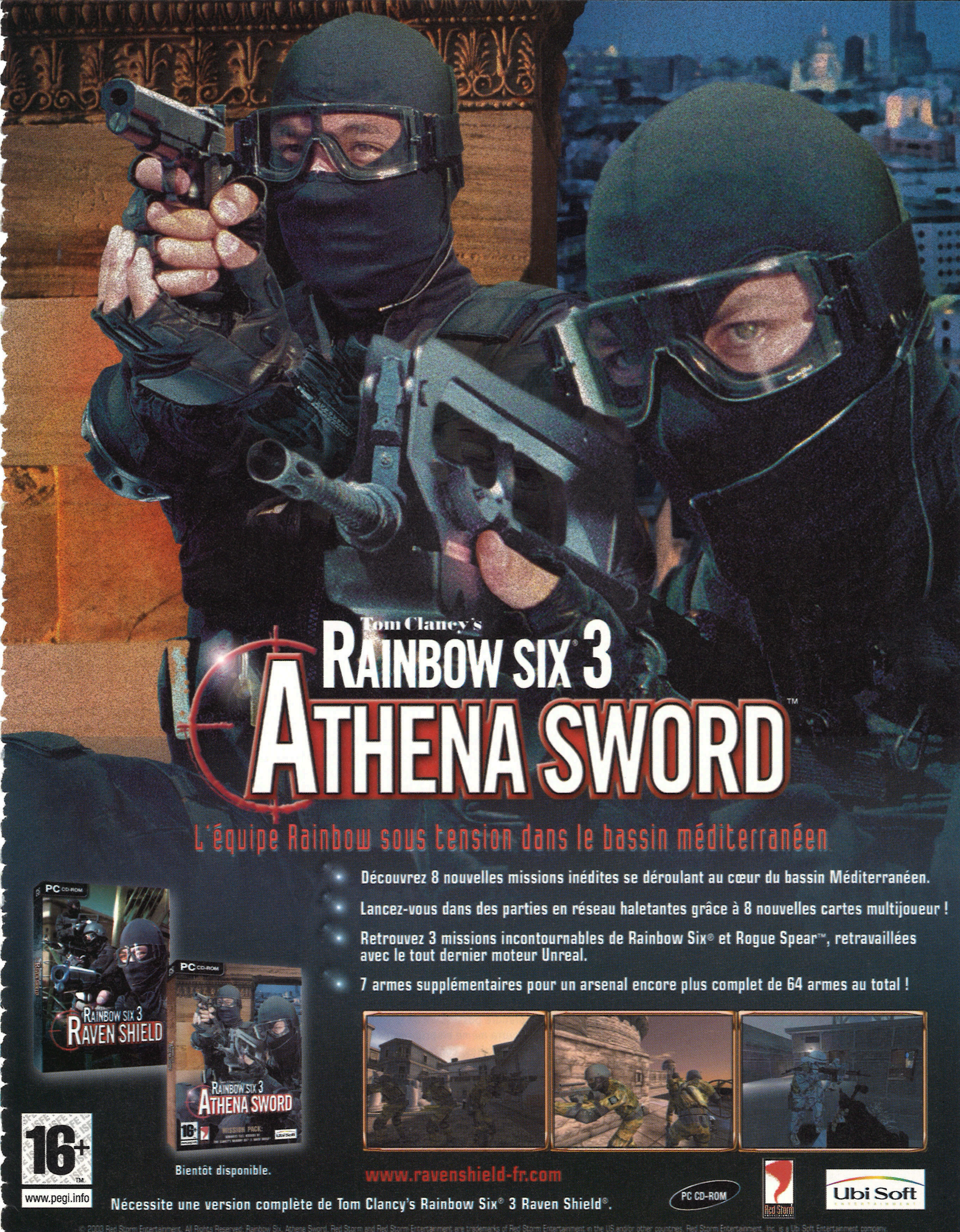
Bref, on peut dire que les développeurs n'ont pas chômé. Surtout qu'ils sont en train de bosser sur le deuxième opus et que ce dernier devrait être totalement relooké, surtout au niveau de la facilité de prise en main. Selon eux, on devrait assister à l'équivalent d'un Warcraft dans l'espace, avec la même intuitivité des contrôles. On attend ça avec impatience... Pour les amateurs d'éditeur de maps et de scenarii, sachez que tous les outils nécessaires à leur élaboration seront mis en téléchargement bientôt sur www.haegemonia.com. Vous l'aurez compris, The Solon Heritage reste fidèle au jeu d'origine. On verra si c'est une si bonne nouvelle que ça le mois prochain.

cyd





L'explosion des mines est carrément impressionnante. Si si ! Même si la capture d'écran ne la met pas en valeur.


Tom Clancy's
RAINBOW SIX 3
ATHENA SWORD
L'équipe Rainbow sous tension dans le bassin méditerranéen
Découvrez 8 nouvelles missions inédites se déroulant au cœur du bassin Méditerranéen.
Lancez-vous dans des parties en réseau haletantes grâce à 8 nouvelles cartes multijoueur !
Retrouvez 3 missions incontournables de Rainbow Six® et Rogue Spear™, retravaillées avec le tout dernier moteur Unreal.
7 armes supplémentaires pour un arsenal encore plus complet de 64 armes au total !
PC CD-ROM
RAINBOW SIX 3
RAVEN SHIELD
PC CD-ROM
RAINBOW SIX 3
ATHENA SWORD
Bientôt disponible.
16+
www.pegi.info
www.ravenshield-fr.com
Nécessite une version complète de Tom Clancy's Rainbow Six® 3 Raven Shield®.
PC CD-ROM
Ubi Soft



Le rendu de l'eau est magnifique, et ce avec une GeForce 4 (pas de Pixels Shaders 2.0).

RAILROAD TYCOON 3

GENRE
Simulation ferroviaire

ÉDITEUR
Take Two

DÉVELOPPEUR
PopTop

SORTIE PRÉVUE
Decembre 2003

Cette fin d'année c'est un peu la saison des versions 3. Entre Doom 3, Popstar 3, et la Star'Ac 3, y avait déjà du beau monde. PopTop y va de son 3 aussi, avec le très attendu (par moi en tout cas) Railroad Tycoon 3. Ici, pas de candidats chanteurs SDF avec un téléphone portable, juste de la bonne simulation ferroviaire. Les développeurs de PopTop s'étaient fait remarquer avec la très réussie version 2 de Railroad Tycoon, succédant, et ce n'était pas facile, au grand Sid Meier. Un gameplay bien balancé qui avait ravi à l'époque plus d'un cheminot en herbe. Enfin ça, c'était en 1998. Ça fait quand même 5 ans qu'on attend la suite.

Troisième rail

Première grosse nouveauté de l'opus, l'arrivée de la 3D. Vous me direz, après Worms 3D, ça fait un peu le mois des transpositions. Le problème, c'est de savoir si ça apporte un réel plus au gameplay. Ici, il faudra un peu de temps pour appréhender la nouvelle interface. Le traçage d'une voie droite en terrain dégagé est plus pratique, on visualise facilement le meilleur chemin à employer pour éviter les éléments de relief. Là où ça se complique, c'est lorsqu'il faut tracer des chemins sinueux, ou pire, entrer dans une ville. Avec les buildings en relief, cela relève parfois du calvaire. Si l'éloignement de la caméra est libre, il est directement lié à l'angle d'inclinaison de la vue. Pour mettre au mieux en valeur cet environnement, un nouvel éditeur de cartes et de scénarios fait son apparition. Au programme, édition de terrains, du climat, et de la végétation. Côté scénario, il sera possible de définir des objectifs précis à atteindre, liés aux industries.

Le niveau de détail des buildings fait un peu pâle figure, dommage.





Halo au loin, oiseaux migrateurs, le niveau de détail est assez élevé.

Show me the money

La notion de simulation économique monte en grade avec RT3, en plus de gérer une ou plusieurs compagnies ferroviaires, vous pourrez également investir dans les industries locales. Une nouvelle dimension qui modifiera jusqu'à la conception de vos trains. Vous serez souvent tenté par exemple d'affréter de nombreux trains entre des puits de pétrole disséminés sur la carte, et une raffinerie que vous auriez achetée, pour en décupler ses bénéfices. Cette économie à multiples niveaux ajoute de nouveaux challenges, et l'option de constitution automatique des trains dans les gares se révèle être une véritable bénédiction. Pour ce qui est du gameplay, les fans du 2 ne seront pas perdus.
Pour ce qui est du multijoueur, peu d'infos dans notre bêta ; on sait tout de même que la compétition ne sera pas qu'économique, on pourra concurrencer des compagnies adverses sur des routes données de manière plus subtile que dans le deuxième opus où il fallait simplement réaliser un objectif pour prendre possession de la concession. On pourra même emprunter les voies ferrées des adversaires, contre rémunération sonnante et trébuchante bien entendu. Ici, tout sera pris en compte, y compris l'attrait de la locomotive. Un Eurostar, ça attire plus qu'une vieille micheline diesel. Si si.

C-Wiz

L'évolution de votre entreprise fait la Une des journaux.





Les trains effectuant des records de vitesse peuvent être baptisés, ici le C_Flyer.



La C_Wizrail vous présente le pont sur la Manche. On appréciera les reflets dans l'eau.

Worms est un jeu vicieux. Dangereux, même. Rendez-vous compte, après avoir perdu le peu d'amis qui me restait, j'ai bien failli me retrouver célibataire à cause d'une banana bomb mal placée. Pourtant, depuis un premier épisode remarquable, la série commençait à s'essouffler avec les derniers Armageddon et Worms World Party, à tel point qu'on se demandait si notre Team 17 préférée allait finir par se réveiller et oser prendre un peu plus de risques qu'auparavant. Ben voilà, ils ont dû en avoir marre d'être pris pour des poltrons de la programmation puisque cette fois-ci, c'est tout en 3D qu'on pourra s'énerver.



Incoming !



Chui ver

Rassurez-vous, le principe n'a pas changé d'un iota : c'est toujours de la guerre débile au tour par tour, où tout est destructible, que ce soit les décors ou l'amitié de vos coéquipiers. Bien évidemment, il est inutile de préciser que l'intérêt de Worms réside dans le jeu à plusieurs (le multiplayer comme on dit dans les mags de jeux vidéo). On retrouvera donc les bombes saintes, les vaches folles et on pourra toujours recevoir la visite de cette satanée mémé explosive. Pour se venger, il sera possible de déclencher une canicule, ah non, un tremblement de terre, de tirer à la sarbacane empoisonnée ou encore de lancer une bombe ventouse presque aussi collante que la souris d'Atomic. Mais la vraie grande nouveauté de cet épisode sera bien sûr son profond lifting rajeunissant. Contrairement aux nombreuses adeptes de la chirurgie esthétique, les vers semblent être sortis indemnes de ce ravalement de façade, sans être trop défigurés.



GENRE
Guerre débile

ÉDITEUR
Sega

DÉVELOPPEUR
Team 17 Grande-Bretagne

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2003

WORMS 3D



La maitrise du jetpack sera vraiment indispensable dans ce nouveau volet.





La maitrise du parachute aussi, remarquez...

Les animations sont toujours aussi stupides (ouf), et dans ce paysage vidéoludique qui se prend souvent la tête avec son réalisme à la noix, j'avoue que ça fait plaisir de voir ces petits Worms s'agiter pour un rien ou stresser comme un pigiste en retard. Je peux quand même vous dire que pour les habitués de la série, ça fera un sacré choc de se retrouver derrière son petit ver de terre, au lieu de le diriger de loin comme à l'accoutumée. Mais passé un temps d'adaptation pour arriver à s'orienter correctement, on retrouvera les sensations des épisodes précédents ; oui, on ressentira toujours ces petits picotements accompagnés de chaleurs inexpliquées, ceux-là mêmes qui nous font quitter le jeu avant la fin de la partie. En revanche, les décors ont un petit air Nintendo 64 assez désagréable et l'architecture des niveaux fait parfois penser à un vilain jeu de plate-forme. Mais le plus énervant sur cette beta reste l'interface console qui rend le maniement des vers très pénible. De même, la caméra n'était pas vraiment au point sur cette version et il semble très difficile d'arriver à la positionner correctement sans casser sa souris. J'espère que les développeurs lisent Joystick et qu'ils sont en train de remédier à tous ces défauts parce que sinon, je devrais attendre le prochain volet de la série pour pouvoir me débarrasser de mes nouveaux amis.

blutch

GENRE
Repompe de RTS

ÉDITEUR
Buka Entertainment

DÉVELOPPEUR
Lesta Studio

SORTIE PRÉVUE
Octobre 2003

THE ENTENTE WORLD WAR I BATTLEFIELDS



On vous en avait déjà longuement parlé dans les précédents Joy, ce nouveau jeu directement issu des terres glacées de Russie risque bien de créer l'évènement. Les environnements s'annoncent superbes, les véhicules magnifiquement représentés et le gameplay fourmille déjà d'idées novatrices. Doté d'un nouveau moteur impressionnant, de nombreux... heu... attendez, j'ai un doute là... ah ben non, apparemment, c'est pas moi qui vais vous parler de Stalker. Non, moi, c'est de The Entente dont je dois vous causer. Ah oui, c'est sûr que tout de suite, c'est moins sexy. Les deux jeux viennent pourtant du même pays, mais les similitudes s'arrêtent là puisque The Entente est un RTS qui s'inscrit dans la plus grande banalité du genre. Pour tout vous avouer, ça s'annonce même comme une repompe intégrale de Cossacks, le jeu de stratégie temps réel sorti au printemps 2001 et qui n'avait pas réussi à séduire le grand public malgré d'indéniables qualités. C'est pendant la Première Guerre mondiale qu'il faudra bâtir sa cité, puis lancer la création de ses soldats avec une cadence et un rendement capables d'humilier Frédéric Taylor. En fait, l'aspect le plus intéressant du soft sera sans doute cette différence d'échelle dans la productivité d'unités militaires par rapport aux RTS classiques. Les batailles donneront lieu à des affrontements de grande envergure avec au minimum plusieurs dizaines de fantassins à l'écran. Malheureusement, je ne peux pas vous en dire plus, car je n'ai reçu que la version Amiga. C'est promis, je vous en reparle dès que j'ai une version moderne. Avec des graphismes en 256 couleurs.

blutch



Il y a 67 personnages cachés sur cette image. Les trouverez-vous ?

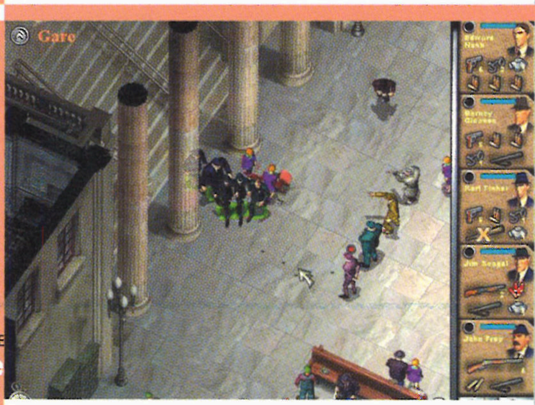
GENRE
Action/tactique

ÉDITEUR
Wanadoo

DÉVELOPPEUR
Spellbound

SORTIE PRÉVUE
Novembre 2003

CHICAGO 1930



Les mafieux n'ont pas froid aux yeux en exécutant une personnalité en public.

Est-ce que quelqu'un se souvient de Robin Hood : la légende de Sherwood ? Non, eh bien c'est normal car c'est le genre de CD avec lequel on joue au frisbee après l'avoir fait tourner 10 min dans son lecteur. Pourtant, déterminé à faire toujours mieux dans le genre action/tactique, Spellbound a décidé de récidiver avec Chicago 1930. Cette fois, le but est de remplir certaines missions en jouant deux rôles, celui des mafieux et de la police. Selon le camp que vous allez choisir, les objectifs ne sont pas les mêmes (c'est fou non ?). Les flics devront enquêter sur des meurtres, protéger des témoins importants ou faire une descente dans une distillerie clandestine. N'oubliez pas : il ne faut jamais tirer en premier, sortez votre arme seulement en cas de légitime défense. Pour la mafia, c'est une autre histoire. Il faut accomplir les tâches que votre patron vous confie : détruire une brasserie rivale, éliminer un procureur... Ici, tous les coups sont permis du moment que vous restez sur vos gardes en évitant de vous retrouver en taule. Avant chaque mission, il faut sélectionner les personnages les plus aptes à accomplir les objectifs. Chaque protagoniste dispose de caractéristiques propres qu'il faut utiliser à bon escient. Histoire de plonger davantage le joueur dans l'ambiance des années 30, les développeurs se sont inspirés de la biographie d'Al Capone et D'eliot Ness. Tout ça c'est bien joli mais dans les faits, Chicago 1930 semble handicapé par une réalisation vieillotte et un gameplay bancal. La preview nous laisse sceptiques en tout cas.

cyd




SpellForce
The Order of Dawn
Meilleur jeu PC
au Games Convention de Leipzig
GC 2003 BEST pc game
Récompensé par
PC Games et Gamestar
catégorie jeu de stratégie
E3 AWARDS
"Un mix splendide de Warcraft 3® et de Dungeon Siege®"
- PC GAMES -
Sortie NOVEMBRE 2003
bigben interactive
PC CD ROM
Phenomic Game Development
JoWooD Productions
SpellForce © 2003 Phenomic

1 TÉLÉCHARGEZ LES PLUS FIDÈLES SONNERIES

POUR CHANGER VOTRE SONNERIE: appelez le **0899 70 2001** ou le minitel **3617 PERSOMOBILES**, entrez la référence de la sonnerie (ex: 56072), le n° du téléphone... cela prend à peine 2 minutes!
PLUS DE SONNERIES: Par exemple: +40 Reggae..1563. Vous pouvez choisir parmi 40 autres sonneries Reggae en appelant le **0899 70 2001** et en saisissant la référence 1563.
Téléphones compatibles: Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Philips Sagem Samsung Sendo Siemens SonyEricsson SPV Trium Toshiba...

RAP / RNB
- 03 Bonnie and Clyde 55305
- 113 fout la merde 55604
- 1m73, 62 Kg 56078
- 21 questions NEW 54940
- 5.9.1 56303
- 7 days 54683
- All I have 55454
- Always on time 55881
- Angela 55594
- Another day in paradise 56083
- Are you ready 55017
- Art de rue 55607
- Assassin de la police 55299
- Au nom de la rose 56494
- Au summum 54580
- Avec classe 55024
- Avoir des potes 55289
- Bad boy for life 56086
- Bad boys de Marseille 55945
- Bad intentions 55606
- Beautiful 54511
- Because I got High 56971
- Belsunce breakdown 56612
- Big up 54352
- Block party 55777
- Bomba 2002 56302
- Boom boom 55051
- Break ya neck 54378
- Bump bump bump 54113
- California Love 54245
- Changes 54247
- Cleaning out my closet 55672
- Come with me 56691
- Crazy in love 54643
- De l'or entre les mains 54720
- Destinée 55037
- Dilemma 55917
- DJ 54647
- Don't know what to tell ya 55496
- Don't mess with my man 54190
- Dr. Hannibal 54123
- Du rire aux larmes 56080
- Elle donne son corps avant son nom 55609
- Enfants du ghetto 55077
- Entre deux mondes NEW 54963
- Family Affair 56799
- Forgot about Dre 54249
- Freestyler 55582
- Frontin' NEW 54855
- Full moon 56313
- Funky cops-Let's Boogie 55898
- Gangsta's Paradise 56685
- Give me the light 54070
- Gravé dans la roche 54495
- Hey oh NEW 54957
- Hey sexy lady 54388
- Hotel Commissariat 54638
- I believe I can fly 55715
- I Can 54138
- I got 5 on it 56689
- I know what you want 54373
- I need a girl 56301
- I'll be missing you 55430
- I'm glad 54653
- I'm gonna be alright 55572
- If I could go 54248
- In da club 54158
- It takes more NEW 54861
- It wasn't me 56643
- J't'emmerde 54784
- Je danse le mia 56145
- Jenny from the block 55131
- Killing me softly 56362
- L'âme soeur 54488
- L'été sera chaud 54786
- La vengeance aux deux visages 54457
- Laisse pas trainer ton fils 55612
- Le bilan 55954
- Le mur du son 56301
- Le son des bandits 56054
- Let me blow your mind NEW 54859
- Love at first sight 54515
- Ma Benz 55287
- Ma conscience 54387
- Make it clap 54384
- Match nul 54501
- Mesmerize 54321
- Never leave you NEW 54952
- No No No NEW 54966
- Noble art 54758
- Paper'd up 55314
- Perdono 56062
- Petit frère 55610
- Pose ton gun 54764
- Pour ceux NEW 54964
- Pour les anciens NEW 54965
- Pris pour cible 55955
- Qui est l'exemple 56906
- Qui veut la peau de mon Crew 55288
- Rapper's delight 54464
- Real slim shady 56618
- Regulate 56693
- Rêves de star 54771
- Ring ding dong 54244

RAP / RNB (suite)
- Rise and fall 54592
- Rock Superstar 56686
- Roll on NEW 54862
- Sales gosses 54757
- Scandalous 54442
- Sexual NEW 54954
- Sing for the moment 55420
- Stan 56634
- Still D.R.E. 54246
- Street life 55499
- Survivor 56637
- Sweet soca music 54588
- The next episode 56632
- Tout le monde le fait 54534
- U remind me 56770
- Une femme avec une femme 54154
- What's love 56047
- Where is the love 54747
- Wish I didn't miss you NEW 54863
- Without me 56143
- Yeah you know it 54487
- +270 Rap! 1554

POP / ROCK
- '74 - '75 NEW 54945
- A question of time NEW 54920
- A thousand miles 56674
- About a girl 54143
- After the gold rush NEW 54960
- All apologies 54141
- All the things she said 55136
- Another one bites the dust 55113
- Anyplace, Anywhere, Anytime NEW 54853
- Are you Happy now NEW 54884
- Asche zu asche 54314
- Back in black 54392
- Basket Case 55791
- Beat it 54278
- Beautiful days NEW 54958
- Beds are burning NEW 54904
- Big in Japan NEW 54906
- Billie Jean 56202
- Blackened 54134
- Born in the USA 55696
- Boys don't cry 55124
- Breathe 54770
- By the way 56555
- Californication 56760
- Can't stop 54205
- Can't stop loving you 55221
- Cherry skull Tatoo NEW 54953
- Clocks 54312
- Close to me 55141
- Cocaïne 56940
- Come as you are 55734
- Come out and play 55294
- Complicated 56764
- Cry me a river 54177
- Diamonds on the inside 54813
- Don't know why 54081
- Don't look back in anger 54059
- Dou wap 54821
- Du hast 56301
- Enter sandman 56654
- Every breath you take 55817
- Every you every me 54282
- Faint 54671
- Family portrait 54510
- Fear of the dark 54408
- Feel 55151
- Fighter 54812
- Flash Dance-She is a maniac 55149
- Forever young NEW 54905
- Get busy 54661
- Hard as a rock 55301
- Hell bells 55273
- Hey Joe 55704
- High on emotion NEW 54931
- Highway to hell 55688
- Hollywood 54708
- Hotel California 56765
- I love rock'n'roll 55640
- I'm with you 54515
- Ich will 54385
- In the end 54386
- In too deep 55782
- Island in the sun 56964
- Johnny come home NEW 54835
- Jump 55656
- Just because NEW 54925
- Just like a pill 55044
- Karma police 55280
- Kashmir 54415
- Killing in the name 55292
- Life on mars? 55461
- Lifestyles of the rich and famous 54405
- Light my fire 56174
- Like I love you 55008
- Lithium 55146
- Live is life 54485
- Lucky you NEW 54932
- Maria Maria 55595
- Master of puppets 54132
- Miss you 55852
- Mobscene 54392

POP / ROCK (suite)
- Mutter 54375
- My december 54220
- New born 54137
- No letting go NEW 54915
- Nothing else matters 55135
- Numb NEW 54896
- Objection 55780
- Ojos asi 54540
- On the beach NEW 54833
- On the beach NEW 54961
- One love 54716
- One more night NEW 54937
- Out of time NEW 54939
- Owner of a lonely heart NEW 54832
- Paint it black 55750
- Part time lover NEW 54938
- Points of authority 54221
- Pretty fly 55596
- Purple haze 55860
- Rape me 55349
- Riders on the storm 54512
- Rock your body 54596
- Satellite NEW 54928
- Satisfaction 56475
- Send your love NEW 54941
- Seven nation army 56674
- She drives me crazy NEW 54834
- Sk8er boi 54159
- Smells like teens spirit 55340
- Smoke on the water 55427
- Smooth criminal 54280
- So lonely NEW 54831
- Someday NEW 54955
- Somewhere I belong 54222
- Sonne 54405
- St Anger 54657
- Stairway to heaven 56790
- Still loving you 56786
- Still waiting 54433
- Streetcarp NEW 54950
- Stuck on you NEW 54956
- Sunrise 54543
- The bitter end 54283
- The call of Ktulu 54133
- The final countdown 55451
- The rock show 55692
- The unforgiven 54136
- The wall 55902
- The wicker man 54406
- There there 54568
- Thriller 54277
- Thunderstruck 54393
- TNT 54394
- Tonight's the night NEW 54969
- Trouble 54397
- Under the bridge 55085
- Underneath your clothes 55679
- Walk like an egyptian NEW 54929
- We are the champions 56764
- We need a song NEW 54970
- White flag NEW 54942
- Yeh yeh NEW 54935
- Yesterday NEW 54913
- You oughta know NEW 54919
- You rock my world 56800
- Zombie NEW 54934
- +490 Pop/Rock! 1561

ROCK FRANÇAIS
- Andy NEW 54946
- Apologie 54047
- Aux sombres héros de l'amer 56181
- C'est quand le bonheur NEW 54922
- Ça c'est vraiment toi 56120
- Ce soir on vous met le feu 56310
- Cendrillon 56122
- Clandestino 56179
- Dernière danse 54382
- Invincible NEW 54924
- J'ai demandé à la lune 56096
- Je cours NEW 54857
- Je fume pu d'shit 55298
- Jeune et con 55779
- Jodie NEW 54867
- King Kong Five NEW 54962
- L'autre finistère NEW 54870
- L'aventurier 56097
- La bombe humaine 56121
- Lambé an dro 54048
- Le chemin 55056
- Le grand secret 54176
- Le haut est essentiel NEW 54883
- Le vent nous portera 56769
- Mala Vida 56178
- Manu chao 54391
- Mao boy 55573
- Sur la Route 55493
- Tostaky 54054
- Un homme extraordinaire NEW 54869
- Un homme pressé 55391
- Un jour en France 56383
- Un monde parfait NEW 54868
- Une vie moins ordinaire NEW 54871
- Yalil (La fin des haricots) NEW 54829
- +110 Rock Français! 1548

100% POLYPHONIQUES!

La plupart des téléphones récents utilisent des sonneries polyphoniques: vous entendez le **vrai son des instruments**, et les mélodies sont accompagnées d'une **véritable orchestration** (ex: piano / basse / batterie). Exclusif: toutes les sonneries de Persomobiles® seront automatiquement téléchargées en mode polyphonique si votre téléphone est compatible.
Téléphones compatibles: Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Spv...

VARIÉTÉS
- 1990 NEW 54850
- 3ème sexe 54461
- À 17 ans 54541
- À 20 ans 55310
- À nos actes manqués 54275
- Adam et Yves 55725
- Afrique adieu 55326
- Ainsi sois-je 54566
- Alexandrie Alexandra 56222
- Aller plus haut 56457
- Allumer le feu 56228
- Au soleil 56300
- Avec les filles je ne sais pas 54717
- Besoin de rien, envie de toi 55048
- Bleu comme toi NEW 54851
- C'est ta chance NEW 54841
- Cassé 54147
- Chanson pour l'auvergnat 56482
- Combien de temps, combien de fois NEW 54852
- Comme toi NEW 54843
- Cum cum mania 56297
- Des mots qui résonnent 55134
- Dès que le vent soufflera 54197
- Désenchantée 56214
- Dessine-moi un mouton 55834
- Dis moi que l'amour 54672
- Donne moi le temps 54411
- Du rhum des femmes 55721
- Elle a fait un bébé toute seule NEW 54840
- Elle a les yeux revolver 54186
- Elle, tu l'aimes 55889
- En apesanteur 55549
- En passant NEW 54848
- Encore un matin NEW 54837
- Encore une fois NEW 54897
- Entre nous 55456
- Envole-moi 54276
- Et l'on y peut rien 54595
- Eve lève-toi 54561
- Fan 54356
- Femme des années 80 55315
- Hymne à l'amour 54013
- Il me dit que je suis belle 54223
- In assenza di te 54715
- Innamoramento 56411
- J'ai encore rêvé d'elle 55615
- J'ai pas vingt ans 54641
- J'attends l'amour 56123
- J'me voyais déjà NEW 54890
- Je l'aime à mourir 56081
- Je sais où aller 54424
- Je t'aime 55378
- Je te donne 55319
- Je te promets 54555
- Je trace 54706
- Je voulais te dire que je t'attends 54776
- Joe le taxi 56418
- L'aigle noir 55690
- L'amour est un soleil 54318
- L'été indien 56092
- L'instant X 55835
- L'instinct 54654
- La beuze-Le frunkp 55210
- La fille du coupeur de joints 55803
- La solitudine 54489
- Laisse béton 56424
- Laissons entrer le soleil 54577
- Larsen NEW 54947
- Le cri du papillon NEW 54967
- Le lion est mort ce soir 55125
- Le petit bonhomme en mousse 55629
- Le rital 54549
- Le soleil donne NEW 54933
- Le temps de l'amour NEW 54865
- Le temps des souvenirs NEW 54866
- Les copains d'abord 56430
- Les démons de minuit 56215
- Les lacs du Connemara 55331
- Les Restos du coeur NEW 54839
- Lettre à France NEW 54886
- Libertine 56212
- Long is the road (Américain) NEW 54838
- Lucie 55395
- Ma gueule 54557
- Ma liberté de penser 54315
- Ma prière NEW 54943
- Manhattan-Kaboul 56312
- Marie 55818
- Marilyn 54584
- Millésime 56939
- Mister Renard 56128
- Mistral gagnant 54200
- Moi Lolita 55523
- Mon amant de St-Jean 55545
- Morgane de toi 54201
- Né en 17 à Leidenstadt 54272
- Ne pars pas NEW 54951
- Nos mains NEW 54846
- On ira NEW 54847
- On nous a donné NEW 54921
- On va s'aimer 55622
- Pardonner NEW 54860
- Paris latino 55162
- Partenaire particulier 55702
- Pas toi NEW 54849
- Petite Marie 55117
- Pourvu qu'elles soient douces 55841
- Puisque tu pars NEW 54842
- Quand tu danses NEW 54845
- Que je t'aime 56225
- Quelqu'un m'a dit 55199
- Sache que je NEW 54844
- Sans contrefaçon 56213
- Savoir aimer 55773
- Sensualité 55360
- Souvenirs souvenirs 54480
- Sur un air Latino 54529
- Tchouk tchouk musik 54475
- Tes yeux noirs NEW 54836
- Ti amo 55568
- Tombé pour la France NEW 54854
- Tournent les violons 55626
- Tous les garçons et les filles NEW 54864
- Tra te e il mare 55684
- Un enfant de toi 56077
- Un point c'est toi NEW 54948

VARIÉTÉS (suite)
- Une belle journée 56095
- Vanina 56219
- Vivo per lei 54320
- Vivre pour le meilleur 55601
- Zen 56470
- +560 Variétés! 1564

COMÉDIES MUSICALES
- Autant en emporte le vent 55307
- Avoir une fille 55862
- Belle 56109
- L'envie d'aimer 55603
- La chanson des jumelles 55155
- Les rois du monde 56512
- +10 Comédies musicales! 1574

DANCE / ELECTRO
- 2 times 56153
- Aerodynamic 56613
- American life 54294
- Around the world 56116
- Asereje (the ketchup song) 55571
- Axe-Make Luv 54355
- Barbie Girl 56114
- Blue 56497
- Can you feel it 54759
- Children 56168
- Da funk 54120
- Daddy DJ 56642
- Délirio 55918
- Digital love 55698
- Dreamland 54648
- e Samba 54709
- Emotion 54754
- Enola Gay NEW 54936
- Follow me 54662
- French Kiss NEW 54875
- Fuck me I'm famous (Calling Cathy) NEW 54825
- Get the party started 56065
- Girl you know it's true NEW 54879
- Harder, better, faster, stronger 54118
- Hypnotic tango 54782
- I should be so lucky NEW 54876
- I'm sorry 54469
- Insomnia 56161
- It's raining men 56771
- Kiss my eyes 54498
- Like a prayer 56063
- Loneliness 54649
- Love don't let me go 56127
- Meet her at the love parade 56156
- Not gonna get us 54332
- Nothin's gonna stop me now NEW 54877
- Pop Corn 56094
- Pump up the Jam NEW 54882
- Pump up the volume NEW 54872
- Right on time 54713
- Rok Da House NEW 54880
- S-Express NEW 54873
- Samba Rio de Janeiro 55922
- Satisfaction 54114
- Summer Jam 54778
- Supa dupa fly 55876
- Sweet dreams 55089
- The beat goes on 54035
- The magic key 54423
- The only way is up NEW 54874
- The sound of C NEW 54881
- When will I be famous NEW 54878
- Whenever, Wherever 56036
- +260 Dance! 1559

DISCO
- ABC 56566
- And the beat goes on 56568
- Born to be alive 56152
- Celebration 56203
- Daddy cool 55694
- Don't stop 'til you get enough 56574
- Funkytown 56200
- Get down saturday night 55771
- Give me the night 54593
- I will survive 56631
- Just an illusion 55639
- Ladies night 55740
- Y.M.C.A 56017
- You're the first, the last, my everything 55520
- +40 Disco! 1580

ROCK N ROLL
- Baby love 56569
- Johnny be good 54311
- Loser NEW 54930
- Rock around the clock 55163
- What'd I say 55516
- +40 Rock'n roll! 1581

SOUL
- I feel good 56408
- +10 Soul! 1588

REGGAE
- Africa unite 55605
- Buffalo Soldier 56333
- Could you be loved 56767
- Don't worry, be happy 55693
- Exodus 56137
- Get up stand up 56135
- I shot the sheriff 56134
- Is this love 56334
- Jammin' 56759
- L'hymne de nos campagnes 56360
- La caraïbe 54666
- Mangez moi 56175
- No woman no cry 56758
- One love 56335
- Plantation 55128
- Red Red Wine 56332
- Redemption song 56136
- Reggae night 55705
- She boom 54705
- Sortez-les 54740
- Tout le monde debout NEW 54858
- Trop de bla bla NEW 54968
- +50 Reggae! 1563

SKA
- One step beyond 56546
- +10 Ska! 1592

WORLD
- Si tu savais 54753
- +10 World! 1582

LATIN
- Bonito 54652
- Calor 54766
- Commandante Che Guevarra 55335
- Jaleo 54536
- La bamba 56588
- Papi Chulo NEW 54856
- Salsa 54370
- +30 Latin! 1579

ZOUK
- 1er gaou 56485
- Alice, ça glisse 55608
- Ba moin en ti bo 56954
- Laisse parler les gens 54553
- Océan NEW 54949
- On verra 55755
- Tu disais 54802
- Un gaou à Paris 54699
- Vas-y Franky (Fruit de la passion) 56953
- +10 Zouk! 1565

RAÏ
- A vava inouva 55318
- Abdel Kader 55435
- Aïcha 56697
- Didi 56698
- Je veux vivre 54820
- La tourista 54169
- Wahrane wahrane 55374
- Ya rayah 55334
- Yoam wara yoam 55433
- +20 Raï! 1562

DESSINS ANIMÉS
- Akira 55233
- Albator 56719
- Barbapapa 56822
- Belle et Sébastien 55934
- Caliméro 55960
- Candy 56610
- Capitaine Flam 56717
- Cat's eyes 55129
- Chroniques de la guerre de Lodoss 56361
- Cobra 56978
- Cowboy bebop 56363
- Dragon Ball GT 54343
- Dragon Ball Z 56789
- Evangelion 55231
- Fly 54704
- Futurama 56989
- George de la jungle NEW 54902
- Ghost in the shell 54344
- Goldorak, go ! 54811
- Goldorak, le grand 54808
- Goldorak-Là haut, là haut... 56654
- Goldorak-Le prince de l'espace 54809
- Great Teacher Onizuka 56029
- Gundam wing 54242
- Hellsing 55230
- Il était une fois l'homme 54346
- Jayce et les conquérants de la lumière NEW 54900
- Jeanne et Serge 56979
- L'Âge de glace 56304
- L'étrange noël de Mr Jack-Thème 56295
- L'Inspecteur Gadget 56733
- La panthère rose 56629
- Le château dans le ciel 55458
- Le roi lion 56261
- Le voyage de Chihiro 56191
- Les animaniacs 54445
- Les chevaliers du Zodiaque 56983
- Les Minipouss NEW 54923
- Les mystérieuses cités d'or 56735
- Les Schtroumpfs 56986
- Les Simpsons 56615
- Looney Tunes 56943
- Maya l'abeille 56601
- Mon voisin Totoro 56190
- Nicky Larson 55235
- Olive et Tom 56714
- Pacman (la chanson de) NEW 54898
- Pocahontas-L'air du vent 54381
- Princesse Mononoké 55072
- Princesse Sarah 56985
- Rémi sans famille 55961
- Sakura 56515
- Scoubidou 56452
- Shrek 56517
- South Park 56705
- Spideman-L'araignée, l'araignée... 56126
- Tintin 54439
- Tom Sawyer 55963
- Woody Woodpecker 56947
- Yu-Gi-Oh! 54362
- +90 Dessins animés! 1556

SÉRIES TV
- Agence tous risques 56826
- Alfred Hitchcock présente NEW 54908
- Alias 56319
- Ally Mc Beal 56704
- Amicalement vôtre 56603
- Angel 56851
- Arnold et Willy 56844
- Bad Girls NEW 54885
- Benny Hill 56820
- Beverly Hills 56729
- Buffy contre les vampires 56616
- Chapeau melon et bottes de cuir 56738
- Chapi Chapo 56650
- Charmed 56852
- Chips 55057
- Code Quantum 56802
- Cosby Show NEW 54909
- Cosmos 99 56819
- Daktari NEW 54910
- Dallas 56652
- Dark Angel 54342
- Droles de Dames 56994
- Eurovision 56656
- Fame 56895
- Fort Boyard 56919
- Friends-Smelly Cat 56320
- Friends-Thème 56617
- Guenièvre Jones NEW 54889
- Happy Days 56929
- Hartley cœur à vif 56861
- Hawaï police d'état 56818
- K2000 56847
- L'homme qui tombe à pic 56842

SÉRIES TV (suite)
- L'homme qui valait 3 milliards 56945
- L'île aux enfants-Casimir 56602
- La cinquième (5ème) dimension NEW 54917
- La famille Adams 56893
- La petite maison dans la prairie 56815
- La quatrième (4ème) dimension NEW 54916
- La treizième (13ème) dimension NEW 54918
- Le prince de bel air 56846
- Les animaux du monde 56795
- Les brigades du tigre 56821
- Les chevaliers du ciel 54322
- Les feux de l'amour 56832
- Les mystères de l'ouest 56816
- Les rues de San Francisco NEW 54899
- Les têtes brulées 56891
- Ma sorcière bien aimée 56827
- Mac Gyver 56730
- Magnum 56682
- Malcom NEW 54888
- Mannix 54351
- Mariés, 2 enfants 56840
- Mission Impossible-Thème série TV 56635
- Mon ami Ben NEW 54907
- Muppet Show 56944
- OZ 54794
- Papa Schultz NEW 54901
- Peter Gunn NEW 54911
- Police Academy 56837
- Sex and the City 56813
- Sister sister NEW 54944
- Six feet under 54338
- Smallville-Save Me 54358
- Snoopy & Charlie Brown NEW 54912
- Sous le soleil 56834
- Stargate SG-1 56843
- Starsky & Hutch 56651
- Supercopter 55350
- Sydney Fox, l'aventurière 54359
- Un gars, une fille 56728
- Urgences 56683
- Ushuaïa 56933
- X-Files 56614
- +160 Séries! 1551

FILMS
- 1492, Christophe Colomb 56090
- 8 mile-Lose yourself 55215
- 9 semaines 1/2-You can leave your hat on 54503
- Ali 56046
- Amélie Poulain 56633
- Apocalypse now 56489
- Arizona Dream 56794
- Austin Powers 56751
- Bagdad Café 56887
- Beetlejuice 55967
- Blues Brothers-Everybody needs somebody 56756
- Borsalino NEW 54971
- Braveheart 55968
- Brazil 56808
- Buena Vista Social Club-Chan Chan 56186
- Bullit 55969
- Cœur de dragon 56904
- Charlie et ses drôles de dames 54780
- Charlie's Angels 2-Feel good time 54768
- Chat noir, chat blanc 55832
- Conan le barbare-Le gladiateur 55971
- Daredevil-Bring me to life 54364
- Délivrance 56958
- Desperado 56260
- Die Hard NEW 54895
- E.T. 56030
- Fantômas 54789
- Flash dance 56024
- Ghost dog 56796
- Ghost-Unchained melody 56464
- Ghostbusters-SOS fantômes 56263
- Gladiator-We are free 54126
- Grease 56754
- Gremlins 1 & 2 54777
- Halloween 54000
- Harry Potter à l'école des sorciers 56875
- Hook NEW 54913
- Il était une fois dans l'ouest 56658
- Il était une fois en amérique 56249
- Indiana Jones 56715
- James Bond-GoldenEye 56265
- James Bond-Meurs un autre jour 55916
- James Bond-Thème 56639
- Jeux interdits 56792
- Jurassic park 56507
- L'arnaque 56990
- L'exorciste 56740
- La beuze-99 Luftballons 54139
- La boum 56655
- La Boum 2-Your eyes NEW 54893
- La chèvre 56270
- La cité de la peur-La carioca 56395
- La fièvre du samedi soir 54473
- La reine des damnés 56530
- La soupe aux choux 56040
- La vérité si je mens-Ya habbibi yalla 54472
- La vie est une long fleuve tranquille 54462
- Le bon, la brute et le truand 56657
- Le clan des siciliens 56250
- Le flic de Beverly Hills 56076
- Le gendarme de St Tropez 55806
- Le gendarme de St Tropez 56073
- Le grand blond avec une chaussure noire 56038
- Le parrain 56072
- Le père noël est une ordure-Destinée 55296
- Le pont de la rivière Kwaï 56005
- Le seigneur des anneaux 55065
- Les aventures de Rabbi Jacob 56272
- Les bronzés (y a du soleil...) 56957
- Les bronzés font du ski 56948
- Les chariots de feu 56267
- Les dents de la mer 55982
- Les tontons flingueurs 55794
- Love Story 56079
- Matrix Reloaded-Furious Angel 54517
- Matrix Reloaded-Session 54435
- Matrix Reloaded-Sleeping awake 54767
- Matrix Reloaded-Zion 54574
- Matrix-Clubbed to death 56753
- Matrix-Wake up 55763
- Men in Black 56694
- Men in Black 2-Nod your head 56237

FILMS (suite)
- Midnight Express 56002
- Mission Cléopâtre 56048
- Mission Impossible 1 54750
- Mission Impossible 2 54046
- Mon nom est personne 56253
- Mortal Kombat NEW 54891
- Orange Mécanique 56004
- Out of Africa 55807
- Pirates de Caraïbes NEW 54959
- Pretty woman 56021
- Pulp Fiction-Misirlou 56641
- Rambo 54365
- Rencontres du troisième type 55337
- Resident evil-Le film 56525
- Retour vers le futur 55000
- Retour vers le futur-The power of love 54468
- Robocop 54301
- Rocky III-Eye of the tiger 56718
- Scarface 56037
- Sex Academy-Tainted Love 56125
- Sexe intentions-Bittersweet symphony 55494
- Sister act 55001
- Superman-Thème du film 54793
- Taxi 3 55492
- Terminator 2 56755
- Terminator 3 NEW 54903
- The full monty 56888
- Titanic-My heart will go on 56742
- Top Gun-Take my breath away 56890
- Wild Wild West 56695
- X-Men NEW 54914
- xXx-Feuer frei 54254
- +230 Films! 1553

PUBLICITÉS
- Air France-A sleep for day 56188
- Banque Populaire-Free 56107
- CNP 56713
- Coca Cola 2003-Chihuahua 54121
- Coca Cola Vanille-Day-O 54464
- Dim 56604
- Egoïste-Romeo et Juliette 55728
- Evian 2003-We will rock you 56523
- Groupama (Le Bac)-Over the rainbow 54761
- Levi's 2001-Before you leave 56620
- Levi's 2002-Sarabande suite n° 9 56000
- Miko-Played a live NEW 54892
- Nescafé-Colegiala 56703
- Nissan X Trail-Quem que cagüetou NEW 54828
- Orangina(Pulpes et bulles)-Let's all chant 54775
- Peugeot 206-Husan 55256
- Reebok-Guillaume Tell 55996
- Royal Canin-Le Professionnel 56039
- Schweppes-Essa Moca Ta Diferente 56022
- Toyota Yaris-Snake 54642
- Twingo 56140
- Vittel-Never get old NEW 54826
- +70 Publicités! 1557

CHANSONS PAILLARDES
- Bali Balo 56102
- Il est vraiment phénoménal 56103
- J'ai la quéquette qui colle 56112
- La digue de cul 56104
- La petite huguette 56105
- Les filles de camaret 56106
- Viens boire un petit coup à la maison 56309
- +10 Chansons paillardes! 1573

DIVERS
- Joyeux Anniversaire 56653
- La danse des canards 56119
- Marche funèbre 55493
- Pin Pom (Pompier) 56647
- Pin Pom Pin (Ambulance) 56648
- Signal aéroport 54696
- Sirène de police américaine NEW 54887
- Sonnerie vieux téléphone 54453
- +10 Divers/Jingle! 1566

CLASSIQUE
- 5ème Symphonie 56879
- Bolero 55176
- Carmina burana 55723
- La flûte enchantée 55795
- La lettre à élise 56881
- La marche Turque 55833
- Les quatre saisons-Le printemps 55348
- Sonate au clair de lune NEW 54894
- +30 Classique! 1558

JAZZ
- In the mood 54213
- My baby just cares for me 54448
- Take five 54400
- +30 Jazz! 1560

COMPTINES / ENFANTS
- Attraction "It's a small world" NEW 54927
- Bouba 55278
- +20 Comptines! 1595

HYMNES
- Hymne Algérie 56668
- Hymne Allemagne 56664
- Hymne Brésil 56067
- Hymne Breton 54669
- Hymne Corse-Dio vi salvi regina 55092
- Hymne Espagne 56662
- Hymne Etats Unis 56666
- Hymne France 56660
- Hymne Israël-Hatikva 56670
- Hymne Italie 56663
- Hymne Maroc 56667
- Hymne Portugal 56720
- Hymne Royaume Uni 56661
- Hymne Russe 55858
- Hymne Tunisie 56669
- L'internationale 56951
- Lasciate mi cantare 56892
- Le chant des partisans 55428
- +20 Hymnes! 1552

HUMOUR
- Biouman et Dorothée 55580
- C'est toi que je t'aime 55579
- Isabelle a les yeux bleus 55574
- Its kyz maï laïfe 55527
- Le cochon dans le maïs 55602
- Les insectes 55581
- Stach stach 56064
- Vice et Versa 55578
- +10 Humour! 1598



①, ②, ③, ④, ⑤... personnalisez VRAIMENT votre mobile !

0899 70 2001

wap.persomobiles.fr www.persomobiles.fr 81122 3617 PERSOMOBILES

COMMENT TÉLÉCHARGER, CONSULTER LE CATALOGUE COMPLET ?				
Télécharger sonneries & logos :	TÉLÉPHONE	MINITEL	SMS+	
Pré-écouter nos 3000 sonneries :	TÉLÉPHONE		WEB	
Consulter le catalogue sonneries :	TÉLÉPHONE	MINITEL	WEB	WAP
Pré-visualiser nos 1000 logos :		MINITEL	WEB	WAP
Consulter le catalogue logos :	TÉLÉPHONE	MINITEL	WEB	WAP

Commande ultra rapide en **2 SMS seulement** ! Envoyez la référence du logo ou de la sonnerie.
Ex. : 54121 au 81122 pour Chihuahua.

SMS+ 81122
1,50 € par envoi + prix d'un SMS

CHOISISSEZ VOTRE ACCÈS PRÉFÉRÉ !

TÉLÉPHONE	0899 70 2001
MINITEL	3617 PERSOMOBILES
SMS+	81122
WEB	www.persomobiles.fr
WAP	wap.persomobiles.fr

LE TOP !

Laisse parler les gens	54553	We will rock you	56523
Chihuahua	54121	Dr. Hannibal	54123
Satisfaction	54114	Breathe	54770
DJ	54647	L'aventurier	56097
Au summum	54580	In the end	54219
Bring me to life	54364	Les Simpsons	56615
The magic key	54423	Dragon Ball GT	54343
In da club	54158	Olive et Tom	56714
Le mur du son	54497	La soupe aux choux	56040
Live is life	54485	Le flic de Beverly Hills	56076
Hey sexy lady	54388	L'exorciste	56740
Sweet soca music	54588	Les bronzés font du ski	56948
Sales gosses	54757	8 mile-Lose yourself	55215
Get busy	54661	Le parrain	56072
Gravé dans la roche	54495	Mission Impossible	56635
Match nul	54501	Magnum	56682
Crazy in love	54643	Terminator 2	56755
Dernière danse	54382	Rocky III-Eye of the tiger	56718
Without me	56143	Amélie Poulain	56633
Coca Cola Vanille-Day-O	54464	Sexe intentions	55494

② NOUVEAU DÉLIRES HiFi !

Nouveau et délirant : les sonneries hifi : mettez de la voix dans votre mobile !
Téléphones compatibles : **LG** 7000 7020 **Nokia** 3650 7650 **Orange** SPV **Sagem** myX-5 myX-6 **Samsung** A800 P400 S100 S300 T100 T400 T500 V200 X400 **Siemens** S55 SL55 **SonyEricsson** P800...

Aboiement chien	66001	"C'est mon portable qui sonne?"	66031
Bruits érotiques	66003	"C'est la lutte finale"	NEW 66052
Chant Tyrolien	66004	"C'est pas moi m'sieur l'agent"	66033
Chasse d'eau	66005	"Ceci est un appel, veuillez décrocher !"	NEW 66059
Cri de Tarzan	NEW 66053	"Décroche, allez, décroche !"	66035
Cri d'horreur Femme	66006	"Huston, we've got a problem"	NEW 66059
Délire chinois	66009	"Je t'aime !" Femme	66038
Fou rire	66012	"Je t'aiiiiiiime, je t'aiiiiiiime"	NEW 66054
Miaulement chat	66013	"La loi, c'est moi !"	NEW 66050
Pets	66014	"La vétité si tu décroches !"	NEW 66057
Rire bête	66015	"Le téléphone pleure"	NEW 66055
Rots	66016	"Ma, qué tou es belle !"	66040
Sirène alarme	66017	"Nous zafons les moyens de fous faire parler..."	66041
Sonnerie réveil	66018	"Oh non, encore lui !"	66042
Sifflet (ouah le canon !)	66019	"Oh non, encore elle !"	66043
Voix d'aéroport	66020	"Ouvrez, police !"	66044
Voix de canard	66021	"P'tit con, va !"	66045
Vomissements	66023	"Putaing, cong !"	66046
Toc toc toc !	66024	"Si ça se trouve c'est mon portable qui sonne !"	66048
Vieux téléphone	66026	"Thikitchikitchi aïe aïe aïe"	NEW 66058
"Allo ! Ici la gendarmerie"	NEW 66051	"Y'a quelqu'un ?"	66049
"Allo, qui c'est ?"	66029		
"Au secours !"	66030		
"Au s'cours"	NEW 66056		
"Camarade !"	66032		

③ NOUVEAU ! MINI SONNERIES

Les sonneries ci-dessous sont courtes : quelques secondes seulement. Elles sont donc particulièrement adaptées comme **alerte de réception SMS**... ou sonnerie normale si vous recevez beaucoup d'appels !

1er gaou	564859	La soupe aux choux	560409
8 mile-Lose yourself	552159	Laisse parler les gens	545539
Abdel Kader	554359	Le flic de Beverly Hills	560769
Amélie Poulain	566339	Le mur du son	544979
Au summum	545809	Le parrain	560729
Beautiful	545119	Les bronzés font du ski	569489
Breathe	547709	Les Simpsons	566159
Carmina burana	557239	Live is life	544859
Chihuahua	541219	Ma liberté de penser	543159
Coca Cola Vanille-Day-O	544649	Magnum	566829
Crazy in love	546439	Match nul	545019
Cry me a river	541779	Midnight Express	560029
Daredevil-Bring me to life	543649	Mission Impossible film	547509
Dernière danse	543829	Mission Impossible Série TV	566359
DJ	546479	Mistral gagnant	542009
Dragon Ball GT	543439	Numb	548969
Evian 2003-We will rock you	565239	Real slim shady	566189
Family portrait	545109	Rocky III-Eye of the tiger	567189
Get busy	546619	Sales gosses	547579
Ghost-Unchained melody	564649	Satisfaction	541149
Gravé dans la roche	544959	Sexe intentions	554949
Hey sexy lady	543889	Smallville-Save Me	543589
Hymne Algérie	566689	Sweet soca music	545889
In da club	541589	Terminator 2	567559
In the end	542199	The magic key	544239
J'ai demandé à la lune	560969	Ti amo	555689
L'aventurier	560979	Top Gun-Take my breath away	568909
L'exorciste	567409	Without me	561439

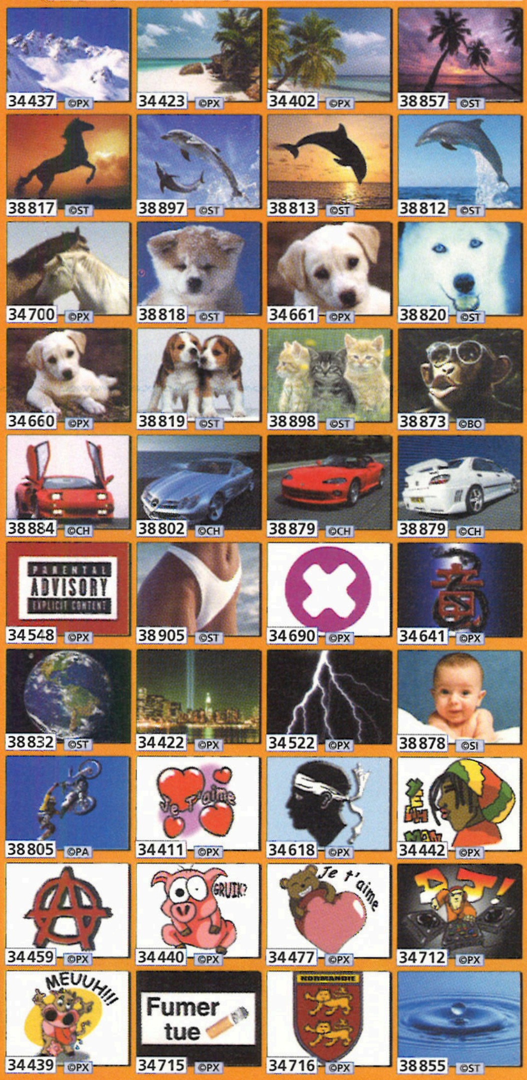
④ IMAGES ANIMÉES

Des mini films comme fond d'écran !
Téléphones compatibles : Couleur **Alcatel** 535 **Motorola** C350 **Samsung** S100 S300 V200 **Sagem** myX-5 myX-6 **SonyEricsson** T300 T310 T610...



③ IMAGES & LOGOS

Téléphones compatibles : N&B Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson... Couleur Alcatel LG Motorola Nokia Panasonic Sagem Samsung Siemens SonyEricsson Toshiba Trium... **Les images couleur sont adaptées à la taille exacte de l'écran du téléphone !**



CRÉDITS BO : Boxybox-MB **CL** : Clair obscur-MB **CH** : C. Martin-JTP-MB **JE** : J.Y. Leclercq-MB **JO** : MB **PA** : Panoramic-MB **PI** : R. Murrin-MB **PR** : Presse Sport-MB **SI** : Sipa Press-MB **SP** : Stock Image-Plisson-MB **ST** : Stock Image-MB **PX + N&B** : Pixtel

Pixtel **3617** : 0,84 €/MN **0899** : 1,35 € + 0,34 €/MN **81122** : 1,5 € par SMS, 2 SMS par téléchargement. Pixtel B.P. 249 94102 Saint-Maur Cedex RCS 353078140

TOP RÉDAC'



ACTION

Freedom Fighters — *Septembre 2003* — IO Interactive



Jedi Outcast — *Avril 2002* — Raven Software

Medal of Honor — *Février 2002* — 2015 Inc.

No One Lives Forever 2 — *Octobre 2002* — Monolith



STRATÉGIE

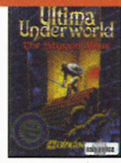
Warcraft III : The Frozen Throne — *Septembre 2003* — Blizzard



Rise of Nations — *Juin 2003* — Big Huge Games

Age of Mythology — *Décembre 2002* — Ensemble Studios

Silent Storm — *Septembre 2003* — Nival Interactive Russie

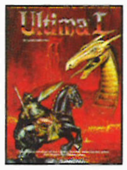


JEUX DE RÔLE

Baldur's Gate 2 — *Octobre 2000* — Bioware

Morrowind — *Juin 2002* — Bethesda Softworks

Neverwinter Nights — *Septembre 2002* — Bioware



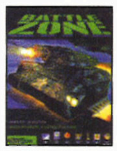
ACTION AVENTURE

Deus Ex — *Septembre 2000* — • Ion Storm

GTA Vice City — *Juin 2003* — • Rockstar North

Hitman 2 — *Octobre 2002* — IO Interactive

Mafia — *Septembre 2002* — Illusion Softworks

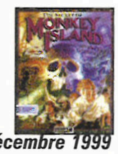


ACTION TACTIQUE

Splinter Cell — *Février 2003* — Ubi Soft Montréal

Operation Flashpoint — *Juin 2001* — Bohemia Interactive

Raven Shield — *Mars 2003* — Ubi Soft Montréal



AVENTURE

Gabriel Knight 3 — *Décembre 1999* — Sierra



Monkey Island 3 — *Décembre 1997* — LucasArts

Simon the Sorcerer 3D — *Avril 2002* — Headfirst Productions



RÉSEAU

Warcraft III : The Frozen Throne — *Septembre 2003* — Blizzard

Battlefield 1942 — *Octobre 2002* — Dice

Dark Age Of Camelot — *Janvier 2002* — Mythic

Half-life et Counter Strike — *Décembre 1998* — Valve et ind.

Quake 3 & mods — *Décembre 1999* — Id Software

Unreal Tournament 2003 — *Novembre 2002* — Epic

Planetside — *Juillet-août 2003* — Sony Online

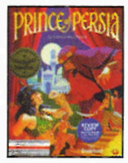
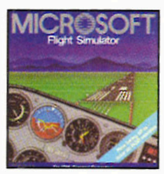


PLATE-FORME

Gift — *Novembre 2000* — Eko Software

Rayman 3 — *Mars 2003* — Ubi Soft



SIMULATION

F1 2002 — *Juin 2002* — EA Sports

Flight Simulator 2004 — *Septembre 2003* — Microsoft

Grand Prix Legends — *Octobre 1998* — Papyrus

IL2 : Forgotten Battles — *Avril 2003* — Maddox Games



GESTION

Anno 1503 — *Avril 2003* — Sunflowers

Casino inc. — *Avril 2003* — Hot House Creations

Cycling Manager 3 — *Juillet-août 2003* — Cyanide Studios France

Sim City 4 — *Janvier 2003* — Maxis



ARCADE RÉFLEXION

Chessmaster 9000 — *Décembre 2002* — Ubi Soft

Worms World Party — *Mars 2001* — Team 17



SPORT

Colin McRae3 — *Juin 2003* — Codemasters

NHL 2003 — *Octobre 2002* — Electronic Arts

TOCA Race Driver — *Avril 2003* — Codemasters

Moto GP 2 — *Septembre 2003*



ATTENTION ! À LIRE ATTENTIVEMENT ! STOP ! PLUS UN PAS !

Voici le descriptif de notre fabuleux système de notation sur 10 et des icones qui vont avec. C'est basique, scolaire mais tellement efficace. Et tout en finesse, comme nous.

0 On en rit encore, et on vous le fait partager.

1 Le jeu a 5 ans de retard, mais pas son prix. N'achetez sous aucun prétexte.

2 C'est pas bon signe…

3 L'idée était là, pas les programmeurs.

4 Globalement décevant.

5 Sans surprise et sans saveur.

6 Éventuellement pour les amateurs du genre.

7 Bien sous tout rapport.

8 Mieux que le 7. Une référence dans son genre.

9 Totalement incontournable.

10 Un jeu surpuissant (très rare).

TOUT PUBLIC — Pour tout public.

PUBLIC AVERTI — Le jeu comporte un langage un peu rude et/ou certaines scènes brutales (ex : Operation Flashpoint). Il peut également s'agir d'un logiciel complexe et difficile d'accès pour les plus jeunes.

PUBLIC ADULTE — Un jeu très violent et/ou comportant un langage cru (exemple : King Pin, GTA III).

LOCAL IPX/IPX — Réseau local : Cet icone est accompagné d'un chiffre indiquant le nombre de joueurs et une indication des protocoles disponibles. Par défaut, le protocole est le TCP/IP.

INTERNET — Internet : Même chose pour l'icone Internet qui indique si le jeu est jouable sur Internet via le protocole TCP/IP.

STOP PENTIUM 3000-X SURARMEMENT — Au secours ! Nécessite une très grosse configuration

MEGASTAR joystick — Jeu majeur et indispensable

joystick à voir sur le CD-Rom — Démo ou patch présents sur le CD-Rom

JEUX QU'ON ATTEND

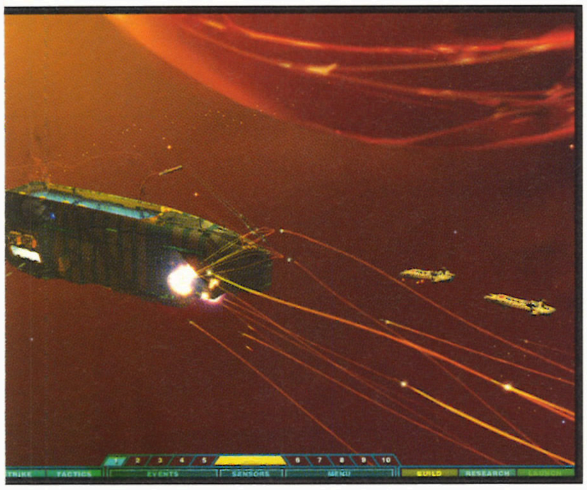
World of Warcraft — MMORPG — Blizzard

Doom 3 — FPS — ID Software

Half-life 2 — FPS — Valve

Operation Flashpoint 2 — Action tactique — Bohemia Interactive

Ground Control 2 — Stratégie — Massive Entertainement



Une fois que j'ai eu pigé le coup pour gagner facilement en « easy », j'ai voulu faire le malin en jouant au niveau « expert» . Résultat : je me suis fait rusher comme le premier Blutch venu.

joystick à voir sur le CD-Rom n° 152

MEGASTAR joystick

Homeworld 2

RTS



HOMEWORLD, SWEET HOMEWORLD. MÊME SI HALF-LIFE 2 SE FAIT ATTENDRE, SIERRA AURA RÉUSSI SA RENTRÉE PUISQUE LA SUITE DU CÉLÈBRE JEU DE STRATÉGIE SPATIALE SORTI EN 1999 NOUS ARRIVE ENFIN. ÇA TOMBE BIEN, J'AVAIS JUSTEMENT ENVIE D'UN JEU GRANDIOSE.

Être testeur chez Joystick, croyez-moi, ça n'a pas que des bons côtés. Déjà, ça oblige à se réveiller presque tous les jours, et à sortir dans la rue. Parfois il pleut ! Nan, vraiment, c'est difficile. Et puis il faut tout le temps jouer à des trucs nazes, c'est très fatiguant. Sans parler des parties en multijoueur avec les autres à la rédac : parfois on joue à Warcraft III, contre Cyd, et donc forcément il gagne. Ou alors Bishop nous oblige à jouer à Halo, et donc forcément tout le monde perd. Bref, on s'amuse vraiment pas souvent. Toutes ces années d'études acharnées pour en arriver là, c'est un crève-cœur. Mais heureusement, quelquefois on teste Homeworld 2, et du coup on se dit que tous ces horribles sacrifices n'ont pas été consentis en vain, et on trouve que c'est un boulot génial. Parce que Homeworld 2 est un jeu qui poutre. Oui, j'utilise des adjectifs nouveaux si je veux.

Ouat iz Homeworld

Eh bien c'est très simple : Homeworld, c'est la contraction de Home, « la maison », et de World Cup, qui signifie « coupe du monde de football ». Ça paraît pas évident au début l'anglais, mais je suis habitué à comprendre ces trucs-là : avant j'étais traducteur de jeux vidéo.

TOUT PUBLIC — INTERNET 6 — LOCAL IP/IPX 6

CONFIG MINIMUM 700 MHz, 256 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Sierra
DÉVELOPPEUR Relic Canada
TEXTE ET VOIX V.O. dans la version testée

Et donc là ça raconte des histoires de guerre galactique. En fait, au début, ils voulaient plutôt prendre Star Wars comme nom, mais pas de bol, c'était déjà pris. Dans le premier épisode, le peuple des Exilés, qui était bien crevé le soir après le boulot, s'embarquait dans un grand paquebot spatial pour rentrer à la maison (la planète Hiigara) et se regarder un bon match de foot (d'où le titre). Malheureusement, un empire stellaire composé de supporters de l'équipe adverse se dressait en travers de sa route, et du coup ils se foutaient tous sur la gueule. Ces choses-là arrivent. Et en général, à la fin, les gentils gagnent, ils regardent leur match, et ils vivent heureux en faisant beaucoup d'enfants. Dans ce nouvel épisode, les ennuis recommencent : les sauvageons de la banlieue Est, les Vaygr, qui s'entretuaient dans leur coin depuis la nuit des temps sans déranger personne, viennent de s'unifier sous la bannière d'un seul chef, et celui-ci n'a rien trouvé de mieux que de partir à la conquête de l'univers. Il faut dire que le gredin en question a l'air un peu dérangé, puisqu'il se prend pour le Messie envoyé par Dieu. Bien sûr, c'est parfaitement ridicule, puisque le Messie, c'est moi. N'empêche qu'une gigantesque invasion Vaygr se profile à l'horizon, que militairement la situation des Hiigarans est



D'une pression nonchalante sur une seule touche, j'aligne proprement pour la parade toutes les unités d'un groupe de combat. Avce le Boléro de Ravel en fond sonore, le résultat est parfait.





Homeworld 2 est un jeu très écologique, puisque les morceaux des plus grosses épaves peuvent être recyclés.

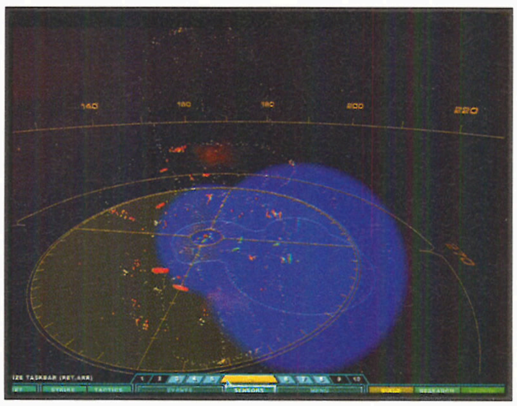
catastrophique, et que la seule chance de s'en sortir se trouve dans une prophétie antique qui devrait prouver une bonne fois pour toute que je suis nettement plus l'Élu que l'autre escroc d'usurpateur. Et en avant pour une grande quête sidérale ponctuée de batailles incessantes, à la recherche d'artefacts bien surpuissants comme il faut. Apparemment, dans ce scénario, il n'est plus question de football, et donc le titre ne veut plus rien dire, mais tant pis.

Et c'est vraiment intéressant ?

Puisque je vous le dis ! Bon O.K., au début on n'a pas grand-chose : juste le gros paquebot, là, qui se traîne et ne peut pas se défendre. Le Mothership qu'ils l'appellent. À partir de cet unique vaisseau, on peut se fabriquer toute une armada. Pour ça, on envoie des petits machins fouiner dans les astéroïdes ou les épaves qui traînent un peu partout, et avec les morceaux qu'ils ramènent, on peut fabriquer d'autres trucs. On commence par un atelier d'assemblage de chasseurs, ou un labo pour se bricoler en douce un plus gros engin, ou bien on se fait encore plus de petits machins pour fouiner encore plus vite et gagner plein de pépettes. Bref, du stratégie temps réel très classique. Ce qui est moins classique déjà, c'est qu'on se trouve dans l'espace et pas à la surface d'une planète. La zone de jeu est donc en trois dimensions, et on voit tout grâce à une caméra qu'on peut librement déplacer dans toutes les directions, ou coller en chasse derrière un objet particulier. La prise en main n'est pas immédiatement évidente, forcément, c'est plus compliqué qu'un bête scrolling sur une carte en 2D, mais à force, on apprend à tourner dans tous les sens, zoomer sur les détails et centrer l'écran là où il faut, quand il faut. Vos appareils peuvent se protéger mutuellement, naviguer en suivant des waypoints, et s'ils se déplacent principalement à plat, sur le même plan horizontal, c'est parce qu'ils sont ainsi beaucoup plus simples à coordonner. Mais on peut parfaitement leur demander de « monter » ou de « descendre », et c'est souvent nécessaire pour utiliser les éléments tactiques du décor, qu'il s'agisse d'astéroïdes à piller ou de nuages de poussière cosmique qui bloquent les radars. En cas de besoin, vous avez aussi un écran stratégique montrant l'ensemble de la zone visible, duquel vous pouvez commander toutes vos troupes même si les détails sont souvent difficiles à distinguer. La bonne évaluation des distances est parfois un problème, mais on s'y habitue. En revanche, il vaudrait mieux s'y habituer vite, parce que quand on commet une erreur, bien souvent le résultat est catastrophique. Ben oui : c'est la guerre, et l'ennemi est du genre impitoyable. Il aime tout particulièrement traquer et abattre vos petits machins fouineurs, des proies faciles, ou lancer une bonne grosse vague d'assaut bien tranchante, droit à travers vos maigres défenses éparpillées. C'est un ennemi pénible, on l'appelle comme ça parce qu'il ne se laisse pas massacrer sans réagir. En fait, il est presque aussi pénible que mon abruti de voisin, celui qui aime bien écouter de la techno à fond sur sa chaîne nasillarde pendant que moi j'essaye de me concentrer sur mes textes en retard. Celui-là, faudra surtout pas qu'il s'étonne le jour où il découvrira que pendant la nuit il a été découpé en petits morceaux et enterré au fond du jardin. Ah, y a pas de jardin. Je trouverais bien un truc…



Graphismes somptueux, finesse stratégique, bref un jeu qui poutre.



La vue stratégique permet de surveiller la portée des senseurs et planifier ses mouvements à grande échelle.

Méfiez-vous des petits

Trop souvent dans les jeux de stratégie temps réel, c'est celui qui a le plus de super-tanks qui gagne à tous les coups,

à l'usure. C'est un peu plus compliqué dans Homeworld, puisque les navires les plus balaises sont aussi les plus lents. Et qu'ils ne peuvent donc pas être partout à la fois. La partie stratégique de récupération des ressources est ainsi particulièrement intéressante, puisque pour avoir plus d'unités que l'autre, il faut goinfrer plus de ressources que lui. Mais comme elles sont dispersées sur la carte, pour en ramasser plus, il faut diviser ses forces. Et des troupes lentes qui sont disséminées partout deviennent vulnérables aux contre-attaques… Il est donc souvent nécessaire de ruser, par exemple en envoyant un groupe exploiter un gisement avec une raffinerie mobile dotée d'une escorte légère, puis plier bagage et évacuer la zone en vitesse dès qu'une Task Force substantielle des méchants pointe le bout de ses turbocanons. On peut aussi utiliser ce genre de chantier comme appât, avec une flotte planquée à proximité qui attend en embuscade pour coller une bonne dérouillée au nigaud trop confiant qui marche droit dans le piège. Il est donc indispensable d'avoir une meilleure vision de la zone des combats que son adversaire, afin de ne livrer bataille que quand on l'a choisi, c'est-à-dire avec une supériorité locale écrasante. Tout un arsenal de scouts, sondes automatiques, senseurs divers, brouilleurs et camouflages spéciaux sont ainsi prévus pour alimenter la guerre du renseignement opérationnel. La récompense, pour celui qui se montre le plus malin, se fait immédiatement sentir sur le terrain : en effet les différents vaisseaux de guerre sont soigneusement équilibrés, et tous ont leurs points faibles qu'un bon tacticien peut exploiter. Ainsi une frégate armée d'un canon à ions (d'une valeur de 700 points de ressource) sera pratiquement sans défense contre un groupe de cinq bombardiers (d'une valeur globale de 550 points), mais elle sera mortelle contre des plates-formes fixes de DCA légère. Les bombardiers se feront hacher menu par une frégate de flak, mais celle-ci sera bien peu de choses face à un vol de quatre petites corvettes lance-missiles d'un prix pourtant équivalent. Les unités sont relativement peu nombreuses (un peu plus d'une vingtaine dans chaque camp, Vaygr et Hiigaran ayant chacun une philosophie d'armement combiné bien différente), mais toutes ont leur utilité, y compris en fin de partie. Afin d'apporter une couche de stratégie supplémentaire, les joueurs peuvent investir pour améliorer certaines unités et en négliger d'autres, avec le risque que l'adversaire anticipe bien leurs choix et frappe précisément au défaut de la cuirasse. La première fois que vous verrez un croiseur lourd isolé réduit en poussière par des nuées de moustiques s'acharnant sur ses points faibles, vous comprendrez mieux la déception du Grand Moff Tarkin assistant à l'explosion de l'Étoile Noire.







L'interface prend un peu trop de place, mais on peut facilement la cacher.



Surtout qu'il était dedans

Oui, ça énerve d'autant plus. Un détail prend là toute son importance : les plus gros vaisseaux sont garnis de modules divers et variés, allant de l'usine de montage au centre de recherche avancée, en passant par la tour de contrôle de tir qui aide tous les navires amis à proximité, le réacteur hyperspatial pour se téléporter à l'autre bout de la carte, ou encore le générateur de gravité artificielle qui empêche toute fuite dans l'hyperespace (et j'en passe). Ces modules viennent se greffer sur les emplacements libres prévus à cet effet sur les navires les plus massifs, mais il n'y a pas de place pour tout. Il faut donc faire des choix, les laisser vides par économie ou les assembler à sa guise pour chaque Capital Ship. Là où ça devient très fort, c'est qu'il est possible de détruire spécifiquement ces modules – les bombardiers sont particulièrement doués pour ça. Et si on pulvérise la propulsion d'un croiseur, il est alors possible de le prendre à l'abordage avec des

frégates spéciales bourrées ras la gueule de Space Marines à la trogne patibulaire, et de s'en assurer le contrôle. Même sans aller aussi loin, un raid chirurgical sur une superstructure particulièrement critique peut prendre une énorme importance dans une bataille un peu indécise. Vaincre proprement, sans pertes excessives, est vital en multi (jusqu'à six joueurs à la fois), mais c'est aussi spécialement important dans la campagne solo, puisqu'à chaque nouvelle mission le joueur débute avec les unités qui ont survécu à la bataille précédente. Il est donc plus que jamais nécessaire d'apprendre à manœuvrer au mieux ses troupes, et heureusement l'interface est plutôt bien étudiée. Il existe en particulier une option permettant de regrouper ensemble des unités disparates, les ranger automatiquement selon une des trois formations proposées par le jeu, puis de les utiliser comme un groupe homogène, se déplaçant au rythme du plus lent sans éclater dans tous les sens. Vous pouvez aussi modifier individuellement le degré d'agressivité de vos vaisseaux, mais tous ces automatismes bien pratiques ne doivent pas vous faire oublier de surveiller vos petits gars. Et puisque vous voulez tout savoir, après mes premières heures de jeu, dans ma pauvre tête, je continuais à déplacer des groupes de chasseurs et, en surfant sur le Net, j'essayais machinalement de déplacer la caméra. Un peu comme l'hypnose caractéristique de Tétris, mais en plus rapide et en 3D. Ça fait des années qu'un jeu ne m'avait pas fait cet effet-là. Comme en plus les graphismes sont exceptionnels, que les bruitages sont très bons et que la musique réussit à se faire remarquer en bien, Homeworld 2 est sans conteste un jeu qui poutre. Oui hein, je l'aime bien moi ce mot.

Atomic

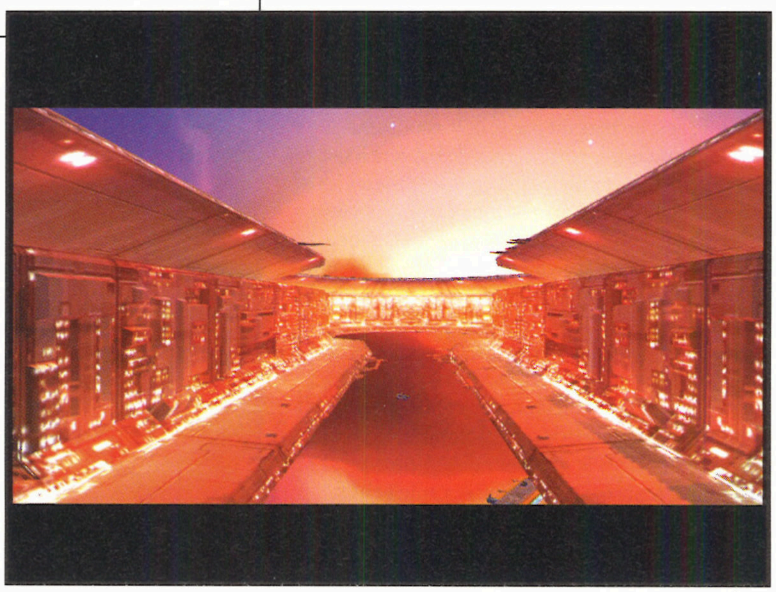
Un peu de technique

Homeworld 2 a été testé avec succès sur une machine modeste (700 Mhz, 256 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo), en 800x600 avec tous les détails au minimum. C'est pas très beau mais c'est parfaitement jouable, et c'est ça le but. Testé sur une configuration plus moderne (2 GHz, 512 Mo de RAM et GeForce4), le jeu est tout simplement magnifique : quand on zoome au maximum sur les chasseurs virevoltants entre les tirs de DCA au ras des croiseurs, on se croirait dans un shoot them up et pas dans un jeu de stratégie.



Il est possible d'entourer les unités de symboles colorés pour mieux les distinguer.

Les cinématiques de la campagne solo, qui utilisent le moteur du jeu, sont souvent impressionnantes.



On peut viser certaines superstructures, mais il faut des armes très précises.



En Deux Mots

GRANDE PRÉCISION TACTIQUE, FINESSE STRATÉGIQUE, GRAPHISMES SOMPTUEUX : HOMEWORLD 2 EST UNE ÉCLATANTE RÉUSSITE. LA CAMPAGNE SOLO EST FORTEMENT LINÉAIRE MAIS BIEN SCÉNARISÉE, ET LE MODE ESCARMOUCHE AVEC DIFFICULTÉ VARIABLE PERMET DE S'AMUSER CONTRE L'ORDINATEUR QUEL QUE SOIT VOTRE NIVEAU. LE MODE MULTI ASSURE UNE TRÈS LONGUE DURÉE DE VIE, ET ON PEUT S'ATTENDRE À CE QUE DE NOMBREUSES MODIFICATIONS VOIENT LE JOUR SUR INTERNET.

- \+ C'est très très beau
- \+ Et en plus, c'est intelligent
- − Pas évident à prendre en main, même avec le tutorial

8 TECHNIQUE

9 ARTISTIQUE

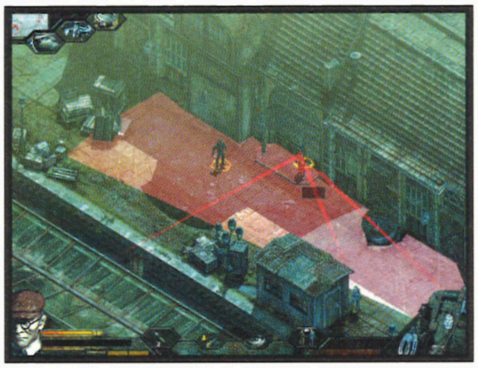
9 INTÉRÊT



COMME VOUS LE SAVEZ, LA GUERRE N'EST PAS ENCORE FINIE (ÇA SE SAURAIT), ET NOUS AVONS BESOIN DE VOS TALENTS POUR DONNER UN AVANTAGE NOTABLE AUX FORCES ALLIÉES ET VAINCRE L'ALLEMAGNE NAZIE DANS CE TERRIBLE CONFLIT QUI RAVAGE L'EUROPE. ALLER HOP, C'EST REPARTI...



Le coup du sniper snipé, un grand classique de l'humour d'avant-guerre.



O.K., O.K., c'était pas le meilleur moment pour sortir du bâtiment...

TOUT PUBLIC | INTERNET 12 | LOCAL IP/IPX 12

CONFIG MINIMUM PIII 800 MHz, 128 Mo, carte 3D 32Mo, DirectX 9
ÉDITEUR Eidos Interactive
DÉVELOPPEUR + PAYS Pyros Studios Espagne
TEXTE ET VOIX V.F.

Commandos 3

TACTIQUE

Destination Berlin

A chaque fois que Pyros sort un nouveau Commandos, c'est l'effervescence parmi les fans à travers le monde. On voit des gens se balader avec des casques dans la rue, ramper pour aller acheter du pain ou jeter des couteaux en plastique sur les vigiles de supermarchés. Mais permettez-moi d'abord de revenir sur l'histoire de cette série. C'est au cours de l'été 1998 que sortait en France le premier volet qui créa une véritable surprise. Outre un moteur graphique somptueux, il proposait des missions fort bien détaillées et particulièrement longues.
Le concept même du jeu était également une nouveauté : présenté en 3D isométrique, vous deviez atteindre les différents objectifs le plus discrètement possible en assassinant ou en évitant les gardes alentours. Pour vous aider, vous pouviez afficher le champ de vision des unités ennemies, ce qui vous permettait d'anticiper leurs mouvements. Commandos 2 reprenait le même principe quelques années plus tard en l'enrichissant encore : il était enfin possible de voir l'intérieur des bâtiments, trois nouveaux personnages faisaient leur apparition et les cartes étaient encore plus grandes. Pour les finir, il fallait déployer des trésors de patience et d'observation afin de ne pas se faire repérer.

Revenons au présent

Commandos 3 vous renvoie donc sur le front. Ou plutôt, les fronts. Là où les précédents vous faisaient effectuer une suite de missions dans le même joli coin de nature, Destination Berlin vous permettra de choisir entre trois campagnes : Stalingrad, Europe Centrale et Normandie. Pratique, si vous bloquez dans une mission rien ne vous empêche de sauvegarder et de passer à un autre coin de l'Europe. Et vous allez en voir du pays : des vertes forêts de la Moselle aux rues enneigées des villes de l'est en passant par le débarquement sur les plages du nord, votre carnet de bal sera bien rempli. Vous aurez bien sûr à effectuer toutes les actions qu'on attend d'un groupe comme le vôtre : destruction d'objectifs, assassinat de personnel qualifié, sauvetage d'éléments indispensables, etc. À force de se côtoyer, chaque commando a appris de ses petits camarades : le voleur peut maintenant ligoter ses victimes, les grenades ne sont plus l'apanage de l'artificier et ils peuvent tous conduire les véhicules. Pour refléter cette évolution, le nombre de vos hommes est retombé à six, comme dans le premier opus. À titre personnel, je salue cette initiative car le gentil chienchien et l'espionne gourdasse qui ont disparu étaient d'un intérêt ludique limité. En



Le troisième Reich, toujours aussi envahissant.



Alarme ! Alarme !

Les deux versions qui nous ont été livrées pour le test étaient buggées jusqu'à l'os et ne correspondent pas à ce que vous retrouverez en rayon. Malgré les promesses de l'éditeur, nous ne pouvons nous empêcher d'être un brin inquiets, ne serait-ce que parce que certains bugs de Commandos 2 se trouvent encore dans ce troisième épisode. Même si ces petits problèmes ne ruinent pas le gameplay, ils sont suffisamment présents pour être agaçants. On citera par exemple certains objets ou ennemis collés aux limites de la carte, masqués suivant l'orientation de la vue, les changements d'armes inexpliqués ou encore les champs de vision qui ne sont pas obstrués par les objets environnants, ne permettant pas de savoir si on sera aperçu ou non (cf. photo).



Non, il ne me voit pas. Logique certes, mais pas prévisible d'après la ligne de vue.

Vers le futur

Près de 5 ans séparent les 3 titres. Séquence souvenirs



Commandos 1

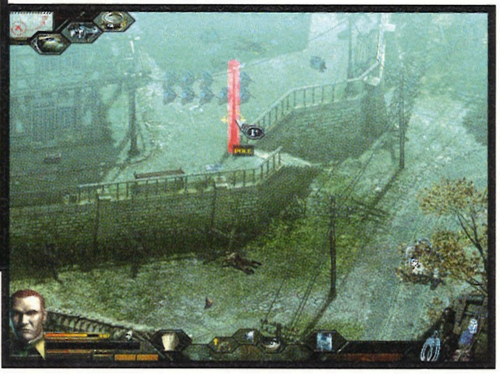


Commandos 2



Commandos 3





Agaçant depuis toujours, vous pouvez vous débarrasser de gardes postés les uns à côté des autres.

revanche, vous n'aurez bien souvent que deux commandos pour finir les missions. Pyros s'est en effet rendu compte que la plupart des gens n'en utilisaient pas plus. Merci les gars, mais moi j'aimais bien choisir mon couple gagnant… Autre changement de taille, vous aurez à effectuer certaines cartes dans un temps limité. Fini la longue inspection minutieuse du terrain pour choisir une stratégie, fini l'attente patiente pour choisir le bon moment où passer entre les patrouilles. Il va falloir faire vite. Du coup, on va avoir tendance à faire bourrin. Et le pire, c'est que ça marche. Preuve supplémentaire de cette nouvelle orientation, le béret vert pourra ramasser les grosses gatlings montées sur trépied et s'en servir comme arme de poing. Il aura également un nouveau fusil d'assaut à sa disposition. Oui, on dévie un peu de l'esprit d'origine de la série dédié à la discrétion. Les habitués auront donc à se faire violence et devront trouver de nouvelles techniques pour arriver au bout de chaque level.



Vous ne rencontrerez plusde personnages spéciaux,mais vous aurez souvent un renfort de troupes à votre disposition.

La guerre en technicolor

Techniquement, le jeu pourrait presque paraître à la traîne par rapport à la tendance actuelle du tout 3D. Les cartes ont un doux parfum de 2D qui rassurera les anciens et fera tiquer les petits nouveaux. Mais le résultat est toujours aussi somptueux. Le sol est rarement uniforme car marqué par les passages

Les débutants pourront se faire la main grâce au tutorial intégré.



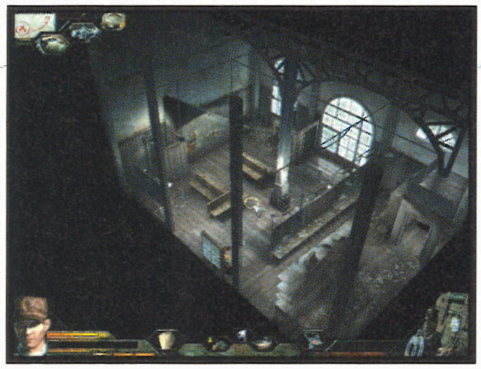


On ne retrouvera le plongeur que le temps d'une mission.

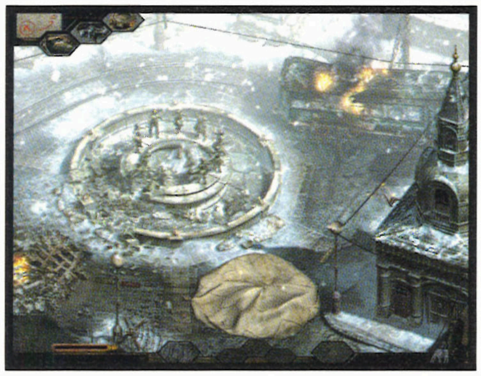
Un peu de technique

Plus qu'une carte 3D, votre source d'inquiétude sera la mémoire vive dans laquelle sont chargées les imposantes images représentant la surface de jeu. Côté CPU, rien de monstrueux n'est obligatoire et un bébé à 1 GHz fait déjà tourner le tout très correctement. À noter, DirectX 9 est obligatoire.

Les intérieurs en 3D sont aussi magnifiques.



des véhicules, la nature est criante de réalisme, les bâtiments sont très détaillés et on retrouve un joyeux capharnaüm autour d'eux. Le tout constitue un paquet de cachettes potentielles. Globalement le moteur graphique ne semble d'ailleurs pas avoir été touché, à part pour la représentation en 3D des personnages du jeu. Il n'y a qu'en intérieur que vous pourrez les admirer sous tous les angles, les vues extérieures étant toujours limitées aux rotations à 90°. Il y a malgré tout de petites améliorations comme les chutes de pluie ou de neige qui s'abattent sur certains niveaux, ou les journaux chassés par le vent qui viennent voleter autour des structures comme autant de papillons à la recherche d'une femelle au printemps (oui, un peu de délicatesse dans un monde de brutes, ça ne fait pas de mal parfois). Petite déception, les musiques, de qualité pourtant, deviennent parfois pesantes quand on recommence le même passage pour la 48e fois, comme par exemple au troisième niveau de la campagne d'Europe Centrale.





Le Meaux de la fin

Quand on a sué sang et eau pour finir les deux opus précédents, on ne peut s'empêcher de ressentir une pointe de déception en abordant Destination Berlin. Cartes plus petites, scénario moins riche, peu de nouveautés. Elle sera rapidement chassée par le plaisir renouvelé de prendre par-derrière la racaille germanique, quitte parfois à sortir la grosse artillerie au détriment du mot d'ordre de peloton qui était « discrétion, discrétion et discrétion ».

Bishop

TIPS JEU

N'hésitez pas à abuser **des touches F5 et F7 pour repérer les ennemis et les caisses. La carte vous permettra aussi de voir si vous n'avez oublié personne dans votre nettoyage.**

En Deux Mots

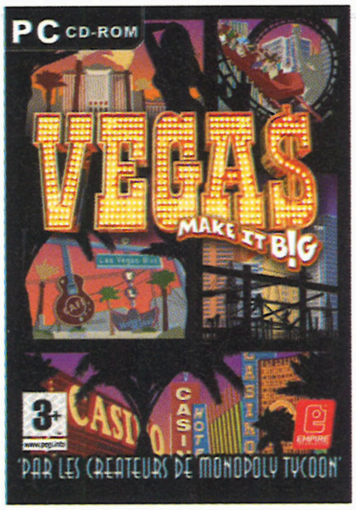
L'ESPRIT DE LA SÉRIE A CHANGÉ, C'EST INDÉNIABLE. PLUS SIMPLE, PLUS DIRIGISTE, PLUS ACTION, LES FANS RISQUERONT D'ÊTRE SURPRIS, PEUT-ÊTRE MÊME DÉÇUS. POUR LES AUTRES, CELA SERA PEUT-ÊTRE L'OCCASION DE DÉCOUVRIR CES JEUX FANTASTIQUES QUE SONT LES COMMANDOS. IL N'EN RESTE PAS MOINS QUE DESTINATION BERLIN EST UN TITRE AGRÉABLE À JOUER, SOMPTUEUX GRAPHIQUEMENT, ET QU'ON Y PASSERA AGRÉABLEMENT SES NUITS D'HIVER.

- \+ Les graphismes
- \+ Les trois campagnes
- \+ Les cinématiques
- − L'interface dans la zone de jeu
- − Certains éléments qui disparaissent suivant l'orientation de la carte
- − La durée de vie un poil réduite par rapport aux précédents

7 TECHNIQUE
8 ARTISTIQUE
7 INTÉRÊT

Par les créateurs de MONOPOLY TYCOON™





VEGA$ MAKE IT BIG

" Vega$: Make It Big l'ultime Tycoon sur PC "
PCZONE

" Un Sim City spécial Las Vegas "
PCJEUX

BATISSEZ ET GEREZ VOTRE EMPIRE DANS LA VILLE DE TOUS LES VICES !







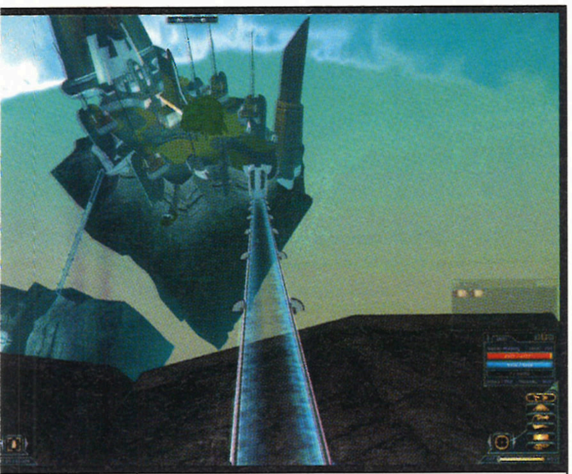


- Deux modes de Jeu : Competition ou SandBox (entièrement personnalisable)
- Moteur graphique 3D offrant une vue complète à 360° et un niveau de détails inégalé.
- Deux mondes à construire en simultané : Le monde extérieur (attractions, routes, bâtiments...) ; le monde intérieur (casinos, restaurants, hôtels...)
- Las Vegas entièrement reconstitué : 5.000 personnages mobiles, 500 voitures en mouvement, possibilité de jouer de jour comme de nuit, changement des conditions climatiques...
- Plus de 90 personnages différents : clients, milliardaire, stars du show-biz...
- Plus de 100 bâtiments, attractions, décorations intérieures et extérieures...
- Possibilité d'échanger ses casinos via le site officiel du jeu.

3+ CD PC VERSION FRANCAISE INTEGRALE

www.vegasmakeitbig.com

deep red EMPIRE INTERACTIVE diffusion



Jobe est la ville qui relie Rubi-Ka aux Shadowlands. Son architecture est grandiose.

Ambitieux donc : c'est le premier mot qui vient à l'esprit quand on pense à Shadowlands (SL pour les intimes, ça sera plus pratique). Il aurait même pu faire homme politique, cet add-on, c'est pour vous dire. Car le cahier des charges paraît énorme : nouvelles zones, nouvelles règles du jeu, nouveaux objets en tout genre, nouvelles capacités pour les personnages et nouvelles quêtes, le tout sur un monde largement aussi grand que le Rubi-Ka de base, la planète où se déroulait jusqu'alors Anarchy Online. Gasp ! Pour l'histoire, par contre, on reste un peu sur sa faim : une vague excuse de monde parallèle ouvert à cause de scientifiques faisant des expériences sur Jobe, une ville perchée dans les nuages à la pointe de la technologie. Mouais. Tant pis, on fera sans.

Ce n'est pas la taille qui compte « Bonjour, je voudrais Shadowlands s'il vous plaît. » « Oui, ça fera 1,2 Go. Ah, il y a un peu plus, ça ne fait rien ? »

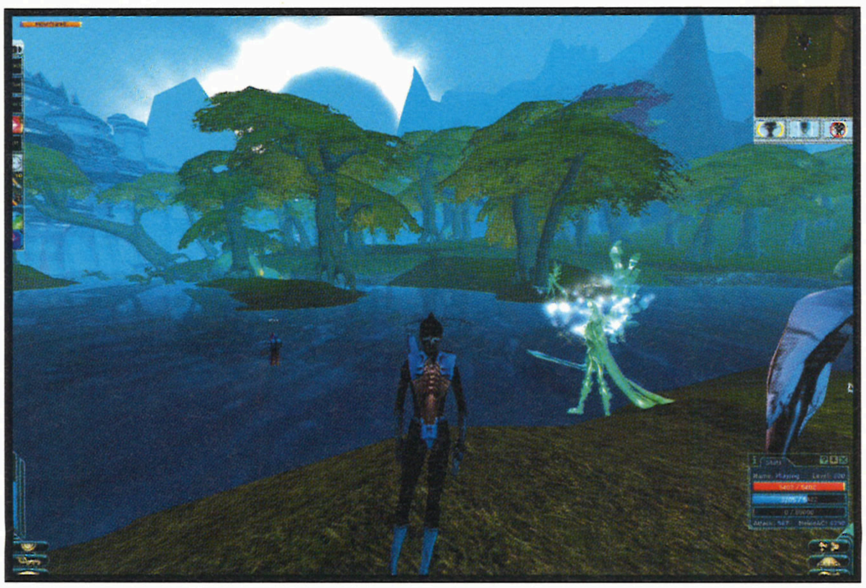
Certains endroits sont assez ésotériques. Ici une source de... euh... machin, sans doute.



Anarchy Online Shadowlands

MMORPG

À CAUSE D'UN LANCEMENT CATASTROPHIQUE, ANARCHY ONLINE RESTE UN MMORPG ASSEZ CONFIDENTIEL, SURTOUT SI ON COMPARE SON NOMBRE D'ABONNÉS AUX MASTODONTES QUE SONT ASHERON'S CALL OU EVERQUEST. NÉANMOINS, FUNCOM N'A HEUREUSEMENT JAMAIS LÂCHÉ SON BÉBÉ, ET SORT ENFIN SON ADD-ON LE PLUS AMBITIEUX : SHADOWLANDS. JOIE.



Première mauvaise surprise, à l'installation de l'add-on, il vous restera quand même 100 Mo à télécharger. On est comme ça, chez Funcom, on aime faire participer le client pour qu'il se sente déjà impliqué. Bon, O.K., la taille impressionnante du machin s'explique facilement : tout a été refait, ou presque. Nouveau moteur de jeu, nouvelles textures, le tout saupoudré de plein d'effets qui finissent en ing et qu'on ne comprend pas, mais qui flattent la rétine. Le résultat est là : c'est beau. Avec SL, Anarchy Online rivalise désormais sans complexes avec les derniers ténors des MMORPG. Les textures, l'architecture des nouvelles zones, les effets de lumière, les effets des sorts autour des personnages, les reflets… tout ça, ça pète de partout. Parfois, c'est même la surenchère : quand une horde de monstres velus vient vous taquiner, entourés de tous leurs boucliers fluorescents, c'est tout juste s'il ne faut pas mettre des lunettes de soleil pour pouvoir regarder l'écran. Bref, c'est joli et pour un jeu qui a soufflé ses deux ans d'existence il y a quelques semaines, c'est quand même remarquable. Le lifting technique ne s'arrête pas là. L'I.A. des monstres a aussi été revue, et ça se voit vite : ils lancent leur sort, fuient quand ils sont trop blessés, reviennent à la charge s'ils sont dans un cul de sac, appellent leurs potes pour vous mettre sur la tronche à plusieurs… Lors d'une balade avec un ami high level, nous nous

PUBLIC AVERTI — INTERNET — QUELQUES MILLIERS

CONFIG MINIMUM PIII 450 MHz, 128 Mo RAM, Carte 3D 32 Mo, Modem 56k
ÉDITEUR Funcom
DÉVELOPPEUR Funcom Norvège
TEXTE ET VOIX V.O.



Les îles sont de plus en plus sombres quand on progresse en difficulté. Les monstres deviennent impressionnants, pourtant ceux-là sont de bas niveau.



Une partie de la map. Une toute petite partie. Allez, 10 %. Je suis sur la croix jaune. Plissez les yeux.

sommes attaqués, avec cette nonchalance que seuls les levels 200 aguerris peuvent se targuer d'avoir, à un petit groupement de monstres level 120. On avait à peine tiré un coup de feu que ce fut la panique : tous les monstres aux alentours ont rappliqué. Submergés, on a dû fuir lâchement pendant plusieurs minutes. On s'est juré de jamais le répéter...

SL ? Au fond à gauche, puis toujours tout droit

Les vétérans des MMORPG le savent : des joueurs qui plient toutes les quêtes et qui connaissent par cœur les monstres et ce qu'ils lâchent avec juste quelques jours de jeux dans la souris, ça existe. Alors, pour satisfaire ces hardcore gamers, et en même temps faire en sorte que l'add-on garde ses secrets longtemps, Funcom a choisi une solution simple : c'est ultra-linéaire. Les 7 îles qui composent les Shadowlands sont ancrées les unes à la suite des autres, dans l'ordre croissant de difficulté. C'est un choix discutable, surtout dans un MMORPG, car on se sent inévitablement enfermé. Surtout que les véhicules, disponibles sur Rubi-Ka, ne fonctionnent pas dans SL. Il faudra donc explorer à pied toutes ces nouvelles zones, et ça promet des heures de balades, car elles sont énormes. Contraints, on commence donc par Nascence, sorte de bac à sable où se trouvent des monstres de très faible niveau, puis on progresse vers Elysium, Scheol et Adonis, pour aboutir au mythique Pandémonium, l'île pour élites. Le contenu de chacune de ces îles est très riche et de multiples quêtes, cachées ou non, s'y déroulent. Elles sont variées graphiquement, et offrent de multiples recoins à découvrir. Les donjons, lieux à visiter ou terrains de chasse sont nombreux et offrent un challenge intéressant. Néanmoins, cette linéarité constitue à mon sens le plus gros défaut de SL.

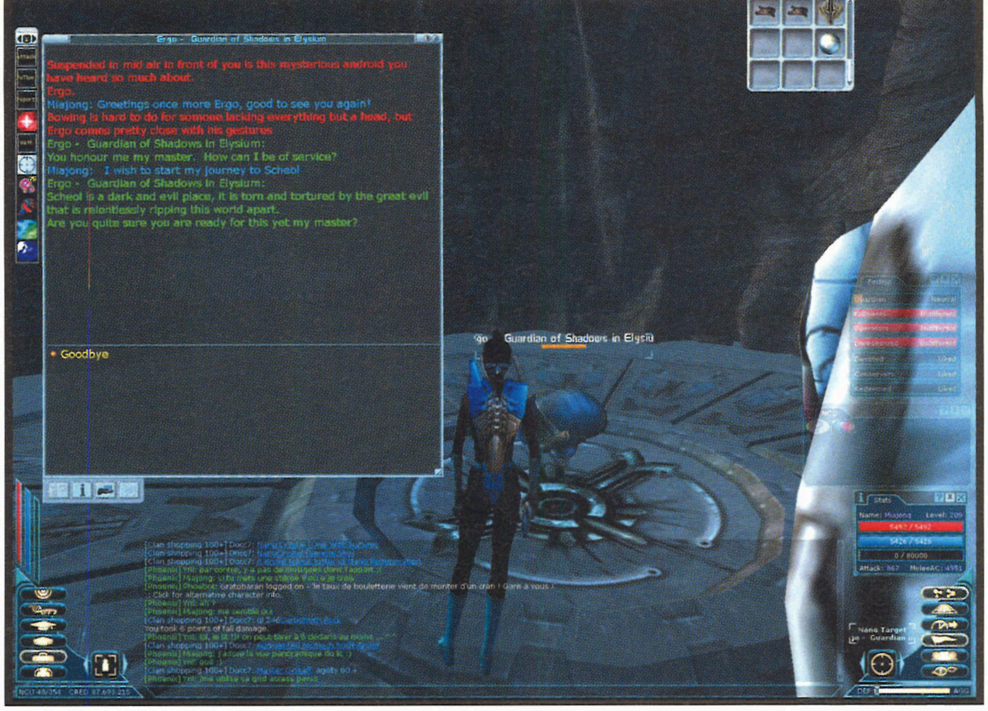
L'une des portes qui permettent de passer d'une île à l'autre. Si, je vous jure que c'est une porte.





Passe-moi la clé de 12

Au niveau Gameplay, Anarchy Online a toujours été assez technique. Dédié au joueur pour qui grappiller un point dans une compétence devient une question d'honneur, ce MMORPG propose une gestion de son avatar assez complexe, mais qui offre des possibilités faramineuses. Avec SL, c'est pire... En effet, l'add-on rajoute la possibilité d'augmenter le niveau maximum (de 200 à 220) suivant un nouveau système qui différencie les niveaux du 1 au 200, de ceux du 200 au 220. On note également une nouveauté, la



L'interface pour discuter avec les NPC. Les boîtes de dialogue vous permettent d'orienter la conversation. Certaines quêtes commencent ainsi.

Un peu de technique

Comme d'ordinaire, la configuration minimale inscrite sur la boîte ferait rire n'importe quel Horse Guard anglais ayant les lèvres gercées. En revanche, la configuration recommandée paraît tout à fait réaliste : avec un bon processeur à 1 GHz, 512 Mo de RAM et une bonne carte graphique 64 Mo, vous commencerez à apprécier Shadowlands à sa juste valeur en 1024x768. Avec mon Athlon 1800+, mes 512 Mo de RAM et ma GeForce4 Ti4400, je frime devant mes amis geeks en jouant en 1600x1200 avec tous les détails à fond. C'est vous dire si le jeu sait rester raisonnable.



Je crois que Stallone a tourné Cliffhanger ici...



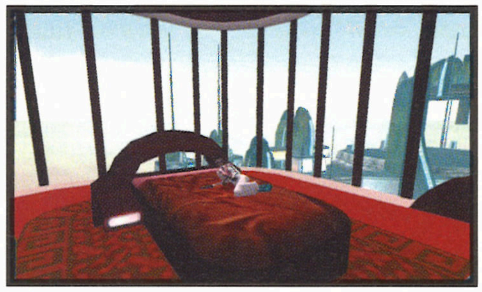
L'une des deux nouvelles professions disponibles : ici, le Shade. On a tout de suite envie de la connaître mieux.

gestion de Faction : en fonction des monstres que vous tuez, vous gagnerez des points dans différentes factions, vous attirant ainsi la sympathie de certains mobs (petit nom des monstres dans les MMORPG), et l'antipathie des autres. Enfin, de nouvelles possibilités de spécialisation du personnage sont apparues grâce à un autre arbre de compétences, qui vient s'ajouter à celui existant : ce sont les perks. Ces mêmes perks permettent de gagner des attaques spéciales, disponibles en solo, ou à utiliser en combo entre plusieurs personnages. Si je rajoute à cela les multiples nouveaux objets qui seront à trouver un peu partout dans les îles, les armures dédiées à chaque profession, les nouveaux sorts, les nouvelles armes, on comprend immédiatement qu'Anarchy Online devient un jeu extrêmement complet. Pourtant, une fois les bases acquises, on s'en sort bien ; l'interface assez intuitive permet de s'y retrouver relativement vite. Le vaste monde permet de se familiariser petit à petit avec les subtilités de son personnage. Et les joueurs qui hantent AO depuis des lustres seront tout à fait à même de vous aider pour vos premiers pas.

Passer maître

« I'M ul3l3eR n00bZ, y4 sl_lxxOr » « Pardon ? » « Nan, je disais que je maîtrisais quoi. » « Ah, ok... » On avait craint un moment que SL s'adresserait exclusivement aux personnages haut niveau d'Anarchy Online. Ben, là, on s'est planté. Et bien ! C'est d'ailleurs la grosse surprise de l'add-on. Shadowlands sera aussi pleinement apprécié par les personnages les plus faibles. Les multiples quêtes disponibles y sont pour beaucoup : les personnages progressent vite, sans que l'on s'en rende compte et sans trop de levelling fastidieux. Du coup, beaucoup d'anciens joueurs commencent aussi à zéro tant découvrir Shadowlands au fur et à mesure est trippant (surtout avec les deux nouvelles professions disponibles). Cela dit, difficile de se faire vraiment un avis en si peu de temps sur un tel jeu, prévu pour tenir en haleine les joueurs pendant plusieurs mois. Néanmoins, on peut d'ores et déjà dire que Funcom a réussi le pari du lancement. SL tient toutes ses promesses, à tous points de vue. Alors bien sûr, il reste des détails à fignoler, et les esprits chagrin noteront par exemple que de multiples bugs entachent encore un peu la sortie du jeu. C'est vrai. Mais ces bugs ne sont pas critiques, et Funcom surveille son bébé de près. Trois patches ont déjà été lancés en deux jours pour corriger les bugs mineurs et quelques points un peu limite du gameplay, ce qui prouve que Funcom est au chevet du nouveau-né et à l'écoute de ses clients. Ooops, joueurs, pardon. Cerise sur la chantilly : en achetant Shadowlands, vous aurez droit à tous les add-on disponibles pour le jeu : Anarchy Online + Notum War + Shadowland. Certains ont tué pour moins que ça.

Mia Jong

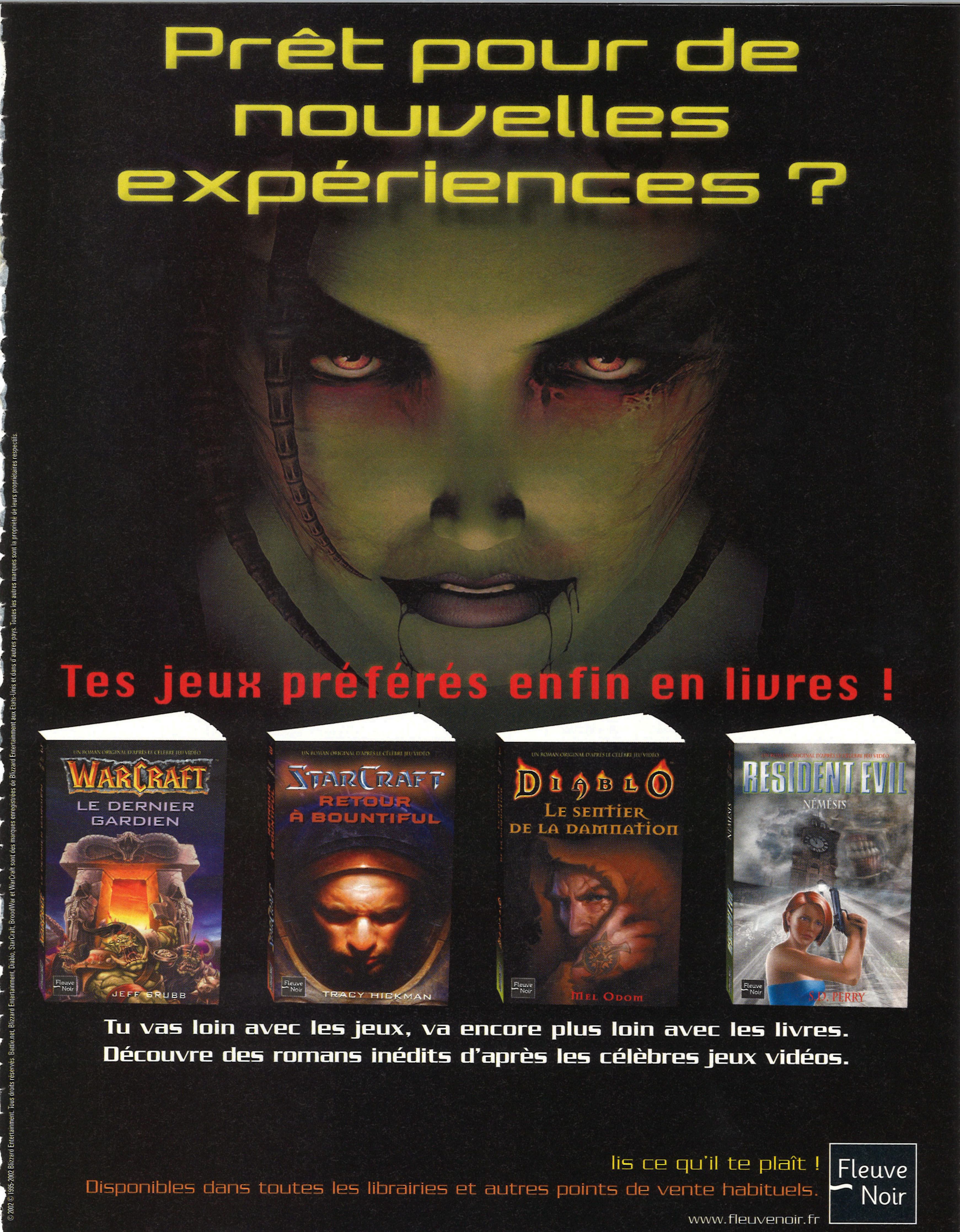


En Deux Mots

Il s'est fait attendre, mais cet add-on redonne vie à Anarchy Online, qui revient ainsi lutter sans complexes dans le peloton de tête des MMORPG. Il pourra être autant apprécié par le nouveau joueur qui veut s'immerger dans un monde virtuel en profitant des dernières nouveautés, que par l'ancien joueur blasé retrouvant les joies de l'exploration.

- \+ Des graphismes remis au goût du jour : c'est magnifique
- \+ Un contenu très riche, pour tous les levels
- \+ AO avec tous ses add-on devient l'un des MMORPG les plus complets
- − La linéarité forcée de la progression
- − La séparation trop abrupte entre Rubi-Ka et les Shadowlands
- − Quelques bugs mineurs à corriger

Note	
Technique	7
Artistique	8
Intérêt	8


Prêt pour de nouvelles expériences ?
Tes jeux préférés enfin en livres !
UN ROMAN ORIGINAL D'APRÈS LE CÉLÈBRE JEU VIDÉO
WARCRAFT
LE DERNIER GARDIEN
JEFF GRUBB
Fleuve Noir
UN ROMAN ORIGINAL D'APRÈS LE CÉLÈBRE JEU VIDÉO
STARCRAFT
RETOUR À BOUNTIFUL
TRACY HICKMAN
Fleuve Noir
UN ROMAN ORIGINAL D'APRÈS LE CÉLÈBRE JEU VIDÉO
DIABLO
LE SENTIER DE LA DAMNATION
MEL ODOM
Fleuve Noir
RESIDENT EVIL
NÉMÉSIS
S.D. PERRY
Fleuve Noir
Tu vas loin avec les jeux, va encore plus loin avec les livres.
Découvre des romans inédits d'après les célèbres jeux vidéos.
lis ce qu'il te plaît !
Disponibles dans toutes les librairies et autres points de vente habituels.
Fleuve Noir
www.fleuvenoir.fr
© 2002 © 1995-2002 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés. Battle.net, Blizzard Entertainment, Diablo, StarCraft, BroodWar et WarCraft sont des marques enregistrées de Blizzard Entertainment aux Etats-Unis et dans d'autres pays. Toutes les autres marques sont la propriété de leurs propriétaires respectifs.



Conflict Desert Storm II

SHOOT MILITAIRE

UN AN APRÈS LE SUCCÈS DE CONFLICT DESERT STORM, ET FAISANT PREUVE D'UN BEL OPPORTUNISME, VOICI DÉJÀ QUE NOUS ARRIVE LA SUITE. JUSTE LE TEMPS DE RAJOUTER UN 2 DERRIÈRE, ET C'EST REPARTI POUR DE FOLLES AVENTURES EN KAKI AU PAYS DES 1001 NUITS.

L'année 1991, douze ans déjà, souvenez-vous... À l'époque j'allais encore au collège, Sid Meier sortait Civilization, et George Bush faisait la guerre en Irak. Tout a bien changé depuis ! Pris de nostalgie, Pivotal Games vous propose de prendre un fusil d'assaut et d'y retourner (en Irak, pas au collège). Dans Tempête du Désert première version, l'armée irakienne avait déjà pris une belle dérouillée. Mais visiblement sa déroute n'était pas encore assez complète, puisqu'il va falloir passer une deuxième couche, loin derrière les lignes ennemies, pour chasser des Scuds, voler des scooters ou neutraliser des ogives de Sarin. Ça aurait pu être pire question propagande débile pour patriotards assoiffés de sang, puisque tous les objectifs sont militaires : pas question d'aller assassiner des membres de la sympathique famille Hussein. Tout au long des dix missions du jeu, vous dirigez une équipe de quatre super killers des forces spéciales US ou british. Ces gros balèzes ont chacun leur spécialité et l'équipement qui va avec : le chef avec un lance-grenades et un désignateur laser, un sniper, un mitrailleur et un médic, armé le plus souvent de pains de C4 télécommandés et d'un MP5SD pour les infiltrations discrètes. Le joueur est amplement approvisionné en flingues, américains mais aussi soviétiques puisqu'il sera parfois nécessaire de se battre avec du matériel capturé. Les gardes ne sont pas toujours bien réveillés, et une bonne utilisation des armes les plus furtives (poignard, fusil de précision...) permet parfois de dégager le gros des difficultés sans donner l'alerte. Vous pouvez aussi foncer dans le tas avec votre jeep surarmée, et tout ratiboiser au lance-grenades automatique : à chacun son style. On trouvera également quelques missiles bien pratiques, et tout un assortiment de grenades. Il y a bien sûr la bonne vieille frag, qu'on peut garder en main une ou deux secondes avant le lancer pour compliquer la vie de ceux qui vont essayer de l'esquiver. Ou bien le projectile incendiaire au phosphore, c'est bon pour la mémoire mais ça pique un peu les yeux. La grenade la plus utile est peut-être la fumigène : elle permet d'obstruer la ligne de vue d'un tank, et elle vous dissimule quand vous volez au secours de ce pauvre Joe, fauché par une mitrailleuse et qui se traîne à terre en râlant.

TOUT PUBLIC

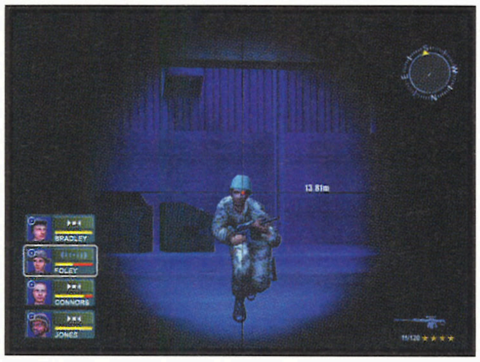
CONFIG MINIMUM 1 GHz, 128 Mo de RAM, 32 Mo vidéo
ÉDITEUR SCi Entertainment
DÉVELOPPEUR Pivotal Games Grande-Bretagne
TEXTE ET VOIX en français

Shuis foutu, continuez sans moi !

Pas question Joe, si tu meurs la mission va être un échec et il faudra que je recommence tout depuis le début. Comme je n'ai droit qu'à deux sauvegardes par niveau, c'est assez chaud,



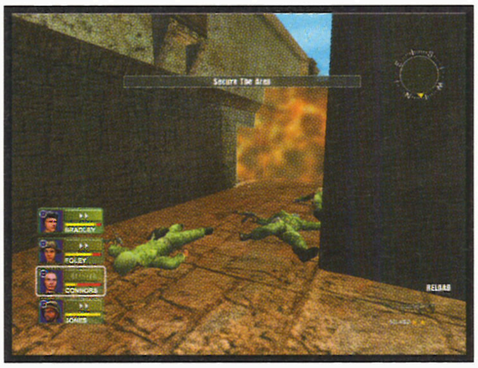
Le lance-roquettes RPG-7 s'avère bien pratique pour débarrasser les rues de la quincaillerie saddamiste.



Le sniper a besoin de quelques instants de concentration pour stabiliser sa visée.



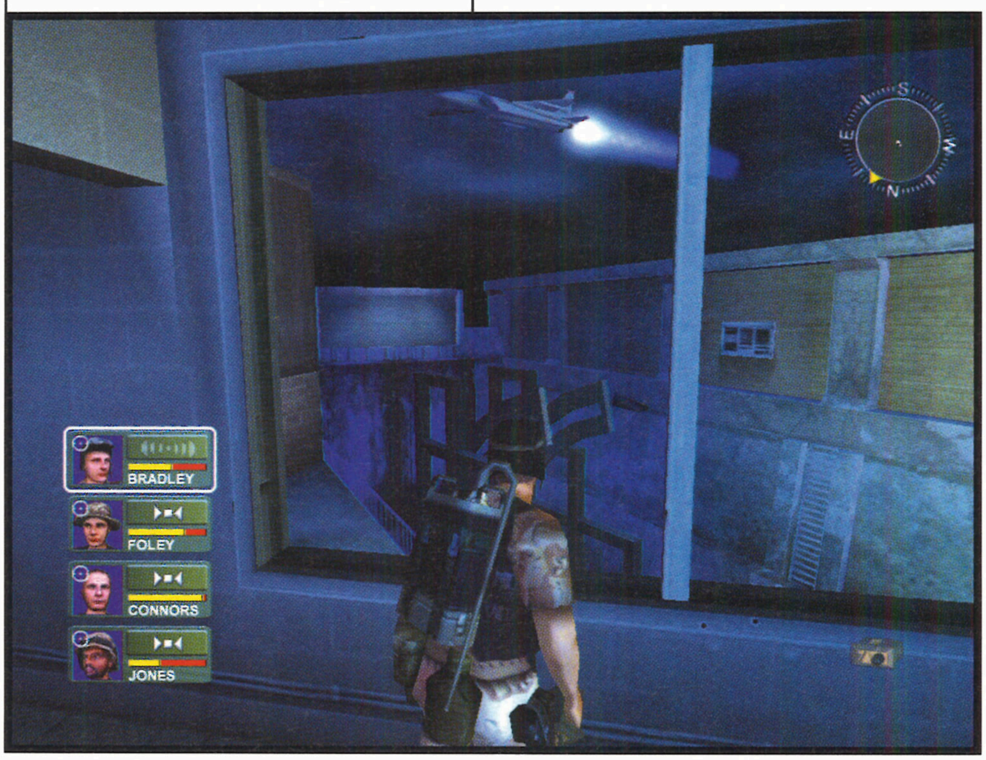
Équipée d'une mitrailleuse et d'un lance-grenades, la jeep est surtout utile pour fuir.



donc il va falloir que tu t'accroches. Rassure-toi, ici c'est pas Opération Flashpoint : même avec une douzaine de balles dans la peau, un coup de medkit et c'est oublié. Courage, pense au Président. En face, les pauvres Irakiens sont loin d'être aussi solides, puisqu'à la moindre rafale ils s'écroulent avec de chouettes animations ragdoll, et dévalent l'escalier le plus proche avec l'enthousiasme de cascadeurs professionnels. Sur le terrain, le plus souvent le joueur est suivi docilement par ses trois équipiers qui couvrent ses arrières, mais on peut aussi les placer individuellement pour défendre des points particuliers. En passant alternativement d'un soldat à l'autre, on peut alors progresser méthodiquement à travers des défenses solides et conquérir une par une les zones d'où surgissent automatiquement les ennemis. Les tactiques sont bourrines mais restent réalistes : alors que le sniper est bien pratique pour dégommer une tête par-ci par-là, rien ne vaut la mitrailleuse pour calmer les vagues d'assaut qui vous foncent dessus en hurlant.

Vous aurez aussi l'occasion de découvrir ou redécouvrir l'efficacité du shotgun semi-automatique, souverain pour nettoyer toute une chambrée en moins d'une seconde, ou l'utilité des grenades pour décrasser dans les coins. La progression est fortement linéaire, agrémentée de quelques scripts, mais les combinaisons tactiques sont suffisamment variées pour éviter la lassitude. La difficulté est bien dosée, en particulier l'I.A. des adversaires : au début, on affronte de la chair à canon statique mais à la fin, ces fourbes straffent, plongent à terre et vous bombardent de grenades meurtrières. En général, l'I.A. de vos coéquipiers est satisfaisante et on peut compter sur eux pour bloquer un axe particulier pendant que vous faites le gros du boulot ailleurs.

Miracle de la chirurgie moderne, vous guidez des bombardiers vers leur cible à l'aide d'un désignateur laser.





Un peu de technique

Utilisant une version améliorée du moteur du premier jeu, CDS2 tourne même sur une petite config. Avec des graphismes pareils, ça n'a rien de très étonnant.

Ferrailleur, un beau métier

Un bon point pour notre amie la Tempête, comparée par exemple à Freedom Fighters testé le mois dernier, c'est qu'on croise tout plein de véhicules à détruire et qu'on peut même en piloter quelques-uns. Bousiller du tank avec les moyens du bord met en général pas mal de piment dans l'existence, même si les bestiaux manquent de mobilité pour se défendre efficacement. Pour le reste, la technique de l'an dernier montre ses limites. Le moteur est un peu plus costaud, mais fait maintenant franchement dépassé, l'horizon n'est jamais très loin, les intérieurs sont dépourvus de détails. Portage depuis la console oblige, l'interface n'est pas non plus un modèle d'ergonomie. Quand les balles sifflent autour de vous, naviguer dans l'inventaire entre les flingues et les trousses de soin pose parfois quelques problèmes. Eh les gars, la prochaine fois ça serait bien de penser aux raccourcis clavier. Côté bruitage, c'est pas terrible non plus, on remarquera juste les cris de guerre à la gloire de Saddam des pauvres types qu'on s'apprête à descendre. Quant à la musique, on préférera la couper pour mieux profiter du fracas des Kalachnikovs. Au final CDS2 est un titre que j'attendais avec une bonne dose de scepticisme, mais auquel j'ai pourtant joué avec plaisir. Il n'a rien d'extraordinaire certes, mais le gameplay bien réglé démontre une fois de plus qu'un jeu peut être moche et fun à la fois. Un shoot un peu court mais efficace, qui plaira sans doute aux amoureux de la chose militaire.

Atomic

En Deux Mots

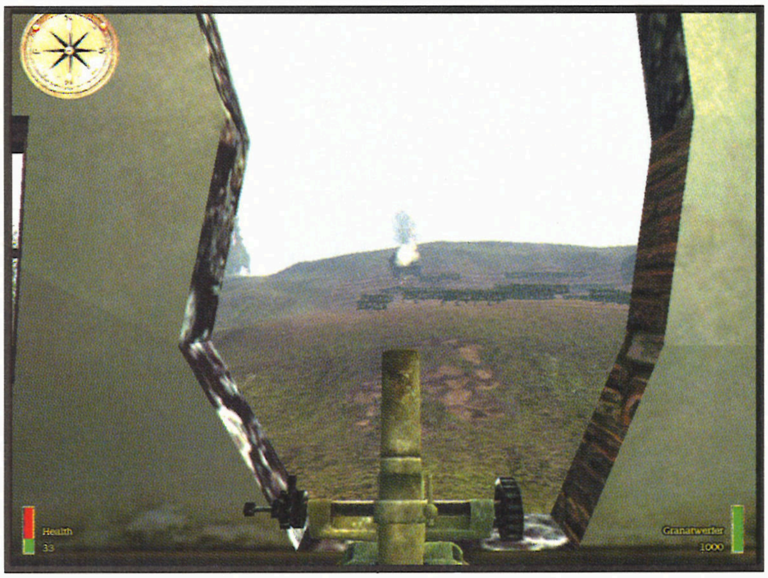
UN JEU BOURRIN, QUI RÉCOMPENSE CEPENDANT LA SUBTILITÉ, CONFLICT DESERT STORM 2 N'EST PAS IMPRESSIONNANT GRAPHIQUEMENT, MAIS S'AVÈRE TRÈS AMUSANT. ATTENTION, IL EST QUAND MÊME UN PEU COURT (COMPTEZ QUINZE À VINGT HEURES POUR EN VOIR LA FIN EN DIFFICULTÉ MOYENNE).

- + Bon équilibre entre le réalisme et le fun
- + Un arsenal varié et plein de cibles pour en expérimenter les effets
- − Des graphismes qui datent
- − Pas de multijoueur pour la version PC
- − Trop court

Note	Critère
6	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Jimmy ? Hey Jimmy ! Tu dois faire atterrir cet avion tu m'entends ? Jimmy !





Cette séquence est assez stressante puisqu'il faut apprendre à rapidement maitriser le mortier pour repousser des vagues de chars d'assaut.

Medal of Honor : L'offensive

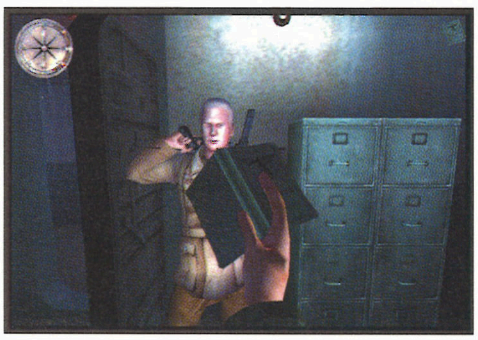
ADD-ON

VOUS AVEZ TERMINÉ MEDAL OF HONOR DEUX FOIS D'AFFILÉE ET VOUS AVEZ EXPÉDIÉ SON DERNIER ADD-ON, EN FORMATION, EN MOINS DE 40 MINUTES ? ET DEPUIS, VOUS N'AVEZ PLUS RIEN À VOUS METTRE SOUS LA DENT, VOUS ÊTES AFFAMÉ (DU RESTE, PAS ÉTONNANT VU LE PRIX DES ADD-ON). SI LE SOUVENIR DU PETIT BRUIT SI CARACTÉRISTIQUE DE LA THOMPSON VOUS DONNE ENCORE DES PULSIONS GUERRIÈRES, JE CROIS QUE J'AI QUELQUE CHOSE POUR VOUS.

TOUT PUBLIC — INTERNET 32 — LOCAL IP/IPX 32

Config minimum 1 GHz, 256 Mo, GeForce 2 GTS
Éditeur Electronic Arts
Développeur TKO Software États-Unis
Texte et voix V.O. sur la version testée

Bon O.K., j'avoue, je me suis planté. Il faut dire que quand on a reçu la beta-version de cet add-on le mois dernier, tout laissait présager une extension sans surprises et sans saveur, programmée à la va-vite car uniquement destinée à nous faire patienter jusqu'au deuxième épisode. Que nenni, il n'en est rien. Les ajouts ont été considérables depuis la preview. Encore une fois, on va être plongé au cœur d'une superproduction menée tambour battant, et encore une fois, ça va défiler à toute allure. Ce coup-ci, c'est dans les baskets du sergent John Baker que vous vous baladerez, de la Tunisie au fin fond de l'Italie, sans oublier le petit détour en Sicile.



Heureusement qu'il n'est pas réaliste ce jeu, sinon j'aurais dû attendre 4 mois avant d'obtenir mon passeport et finir la mission.

J'avais dit pouce !

Le jeu démarre sur les chapeaux de roues. À peine le temps de cliquer sur « commencer » que je me retrouve bombardé à l'arrière d'une jeep. Lancé à toute allure dans une tempête de sable fin, je me dirige en direction du champ de bataille si j'en crois le vacarme assourdissant qui m'entoure. Un type à l'avant se tourne vers moi en hurlant. Il essaye de me briefer sur la mission, mais je ne l'écoute pas, trop occupé à regarder les obus qui tombent de part et d'autre du véhicule. Des rafales de mitraillettes fendent l'air, des explosions résonnent et cette foutue tempête m'empêche d'y voir clair à plus de 5 m en avant. Je plisse les yeux et finis par apercevoir la silhouette d'un gros rocher qui émerge du nuage sableux. Tiens, il est bizarre ce rocher, on dirait qu'il avance avec un petit bruit métallique. À la première déflagration, je réalise mon erreur, et j'en déduis logiquement que les rochers allemands sont aussi dangereux que des chars d'assaut. Qu'à cela ne tienne, je vais leur montrer de quoi les Zétats Zunis sont capables.

Infiltraction

Les séquences s'enchaînent à un rythme effréné. Un peu plus tard, il faut se déguiser en Italien et se procurer de faux passeports pour embarquer sur un navire de l'Axe. J'arrive à un point de contrôle bien gardé, les soldats sont très nerveux. L'officier m'ordonne de montrer mes papiers en me regardant d'un air encore plus suspicieux que les vigiles de la Fnac. Très sûr de moi, j'appuie sur la touche appropriée avant de me rendre compte que je suis en train d'exhiber fièrement mon pistolet silencieux. Évidemment, il apprécie moyennement la plaisanterie et me colle une balle dans le crâne. Bon mais normalement ça marche, on peut monter à bord sans encombre et s'amuser à descendre les malheureux qui attendent le déluge

TIPS TECHNIQUE

Pour avoir l'impression d'une grande amélioration visuelle par rapport aux précédents volets, insérez une nouvelle carte graphique à 450 euros dans votre port AGP. C'est simple, la technique.



Encore un opérateur historique qui arrêtera d'arnaquer la population.



Oui, ça pète toujours de partout.



dans leurs cabines. Comme à l'accoutumée dans Medal of Honor, une multitude de scripts font sans cesse rebondir l'action. On pense arriver à s'extirper du navire avant que n'explosent les charges posées dans la soute, mais non, tout saute et le décor change complètement. Là, ça devient carrément Titanic. Les couloirs sont remplis d'eau, les éclairages ont pris le large et il faut arriver à trouver la sortie sans finir comme cet abruti de Jack Dawson.

J'peux plus m'arrêter

Vous l'aurez compris, les amateurs de Medal of Honor trouveront là de quoi nourrir leur jeu d'action préféré avec un add-on de qualité. La progression est très linéaire mais toujours fluide, on ne reste jamais vraiment bloqué, contrairement au jeu original avec son fameux passage « la capitale des snipers ». De plus, l'utilisation des armes lourdes et des véhicules a une place encore plus importante, on retrouvera donc toujours les bons vieux nids douillets de mitrailleuses lourdes, les armes de DCA ou encore le pilotage hasardeux des chars d'assaut, comme le M4 Sherman allié qui fait ici son apparition. De nouveaux fusils et mitraillettes sont également présents, la plupart sont en fait des déclinaisons d'armes italiennes très mortelles, comme le Beretta, la Moschetto ou la pizza aux anchois. Le multijoueur se voit, lui aussi, doté de neuf nouvelles maps très bien fichues, avec un nouveau mode de jeu, Liberation, où il faudra aller sauver ses camarades les moins doués qui auront été faits prisonniers.

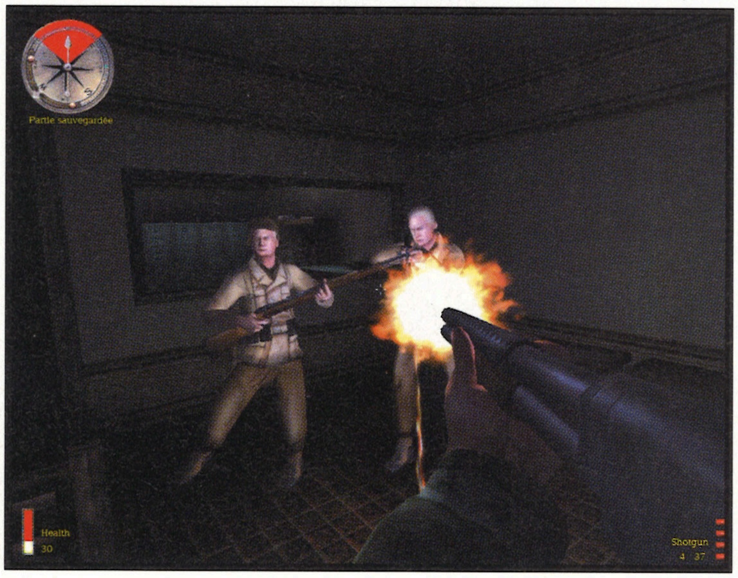
De l'action au prix fort

Évidemment, le jeu conserve ses défauts et je n'arrive toujours pas à accepter l'idée que les ennemis puissent encaisser sans sourciller les premières rafales de mitraillettes. Au mieux, ils s'ébrouent un bon coup et hop, les revoilà frais comme des gardons. Ensuite, il suffit de leur faire un bisou pour qu'ils meurent en cabotinant à outrance. Je veux bien qu'on soit en présence d'un jeu d'action pur et dur mais tout de même, un soupçon de crédibilité n'aurait pas chamboulé le principe. Du côté de la réalisation, je vous le disais le mois dernier, ça ne casse pas des briques. À vrai dire, je n'ai pas vu la différence par rapport au jeu original. Les modèles des persos sont légèrement plus détaillés et leurs animations un poil plus variées mais c'est tout. Notez qu'à la vitesse où s'enchaînent les missions, il devrait vous falloir moins de 7 ou 8 heures pour finir le jeu. Oui je sais, c'est court surtout à 35 euros la galette. Bref, cette extension reste tout de même très prenante et d'ailleurs, si je n'arrête pas d'y jouer maintenant, je vais finir par rendre mes textes en retard. Allez, j'arrête... Oh, zut. Mon doigt a dérapé sur la touche Quick Load. Tant pis, Caféine attendra.

Blutch

Un peu de technique

Avec la config minimum recommandée, vous ne devriez rencontrer aucun gros problème si vous ne jouez pas les apprentis-Caféine avec les options graphiques. N'oubliez pas de passer à la mairie pour les avertir qu'il va y avoir du bruit le soir chez vous, histoire de pouvoir profiter de l'ambiance sonore.



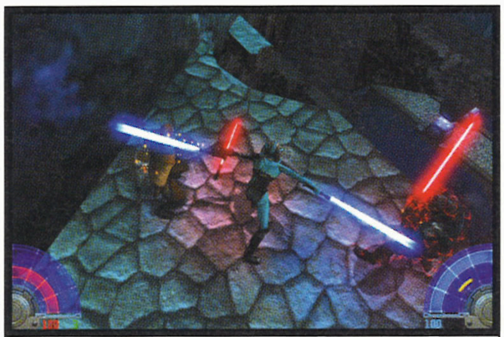
Les niveaux sont souvent plongés dans la pénombre. Heureusement, on a le fusil à pompe pour s'éclairer.

En Deux Mots

Un add-on qui remplit parfaitement sa fonction, avec son lot de nouvelles scènes d'action très bien montées et qui vous donnera envie de réinstaller Medal of Honor. En revanche, tout comme En Formation, la durée de vie est trop courte par rapport au prix du soft.

- \+ L'action intense
- \+ Un film dont vous êtes le héros
- \+ La durée de vie
- − Le prix
- − Aucune grande amélioration côté technique

Note	
Technique	6
Artistique	7
Intérêt	7


Les deux sabres, bien pratiques quand on est pris en sandwich.

Résumé des épisodes précédents : jusque-là vous incarniez Kyle Katarn, jeune mercenaire aux dents longues qui s'était découvert une affinité avec la Force. Après une histoire tourmentée avec Luke Skywalker, il rejoint l'académie Jedi pour enseigner les voies impénétrables de la Force aux jeunes apprentis. Dans Jedi Academy, vous serez l'un de ces étudiants, aux prises avec le côté obscur parfois si attrayant, et vous aurez rapidement affaire, en plus des habituels soldats de l'Empire, aux membres du culte de Ragnos, une espèce d'association d'illuminés contre-révolutionnaires.

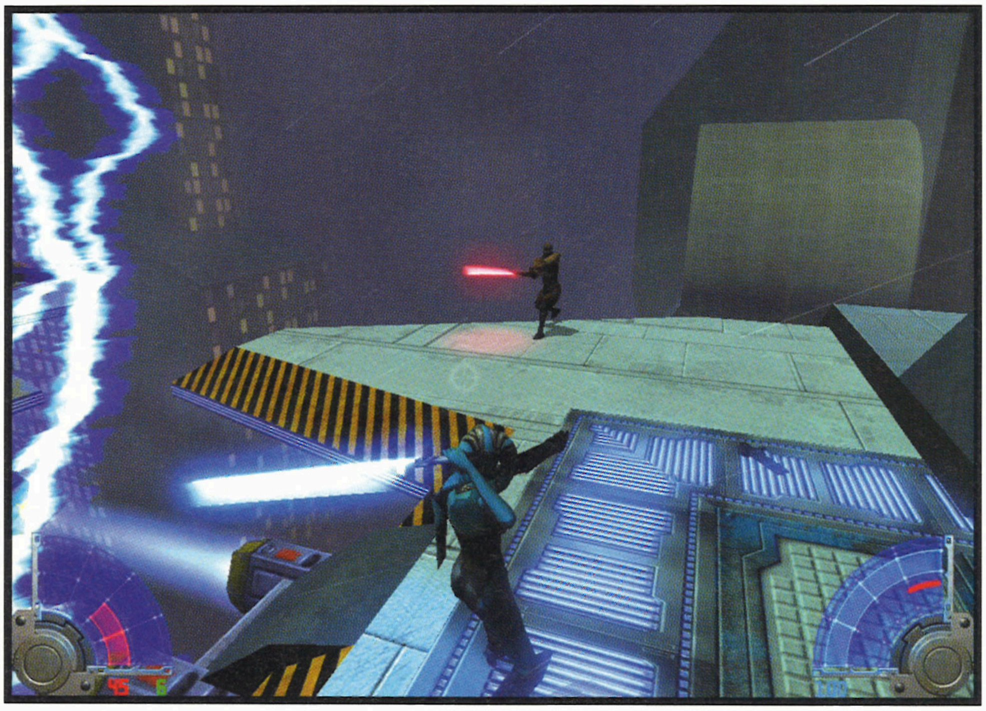
On retrouve toutes les références habituelles à l'univers du film.


Jedi Knight

FPS / ACTION

Jedi Academy

ÇA VOUS DIRAIT DE FAIRE JEDI À PLEIN TEMPS ? AVEC GROS SABRE LASER COLORÉ POUR METTRE DE L'AMBIANCEDANS LES COMBATS ET LES BOÎTES DE NUIT ? LE TOUT MÂTINÉ DE FPS ? ÇA TOMBE PLUTÔT BIEN, JEDI ACADEMY PROPOSE JUSTEMENT TOUT ÇA.

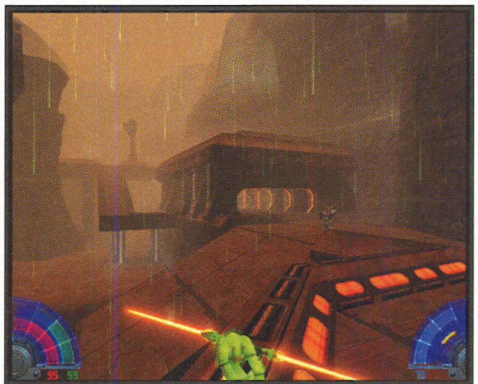


Parle à mon culte

Ces derniers, histoire de ramener leur divinité à la vie, ont décidé d'aller allégrement pomper la Force dans les lieux symboliques qui en sont gavés. Pour les en empêcher, vous aurez à votre disposition la collection habituelle d'armes conventionnelles (blasters, détonateurs thermaux, arbalète wookie, etc.), votre sabre laser (dont vous pourrez choisir la couleur, le manche et le nombre de « lames »), et bien sûr les pouvoirs de la Force qu'on connaissait déjà tels que Saut, Arrière et Avant (qui permettent de tirer et de repousser des objets ou des adversaires) ainsi que quelques nouveautés dont « Sensation » (sense en anglais) qui vous permettra de « ressentir » une présence, même à travers les murs. Petite modification agréable, vous pourrez maintenant sélectionner des missions optionnelles afin d'améliorer vos pouvoirs, puis enchaîner une mission

TOUT PUBLIC | INTERNET 16 | LOCAL IP/IPX 16

CONFIG MINIMUM PIII 450 MHz, 128 Mo RAM, GeForce 32 Mo
ÉDITEUR Activision
DÉVELOPPEUR Raven Software États-Unis
TEXTE ET VOIX V.F.



Le niveau pénible sous la pluie acide.

Un peu de technique

Le moteur accusant tout doucement son âge, on pourra jouer dans des résolutions confortables même avec des configurations modestes. Testé sur un 2 GHz avec une GF4200, c'est tout ce qu'il y a de plus fluide, même dans les niveaux ouverts.

Capture d'images

Si vous lisez d'autres magazines, certains screenshots vous sembleront peut-être familiers. Et pour cause, LucasArt - au travers d'Activision - nous a formellement interdit de les prendre nous-mêmes. En effet, ils ne veulent pas que les captures d'écran soient prises avec la version, non définitive, que l'on a reçue. Si l'intention de base semble louable (ne pas montrer des images qui ne correspondent pas à la qualité finale du produit), les dangers de dérive à terme sont réels. D'abord parce que ces screenshots imposés pourraient très bien embellir la réalité et ensuite car notre liberté de vous montrer certains aspects d'un titre serait trop limitée. Du coup, impossible de mettre en évidence certains détails, que ce soit des bugs, des armes ou des niveaux intéressants. Comme notre recyclage dans le marketing n'est pas à l'ordre du jour, il nous semblait important de vous prévenir de ces pratiques (Call of Duty est aussi concerné au fait). Libérez les screenshots monsieur Lucas ou les ewoks vont trinquer !

obligatoire pour faire avancer le scénario au lieu de tout suivre de manière linéaire comme un gentil mouton. Vous pourrez ainsi visiter la plupart des planètes connues des films et des livres. Du reste, l'architecture des différents lieux que vous arpenterez est assez variée, d'autant plus que l'aventure se déroule de jour comme de nuit, sous le soleil les jours de chance ou sous la pluie, voire dans la neige quand le destin (et les game designers) vous complique la tâche. Vos missions ressemblent généralement à une espèce d'enquête, version musclée, où vous vous contenterez de progresser dans le niveau en blastant tout ce qui passe. Les jours de fête, vous appuierez sur des interrupteurs aussi, histoire de casser la monotonie.

Un Sith soit-il

Des Sith (les méchants Jedi), vous allez en croiser plein. À tel point qu'on frise le comique de répétition agaçant : vers la fin du jeu, vous entrez dans une salle, tuez les deux Sith présents, passez à la salle suivante, tuez un Sith de plus, ainsi que celui planqué dans le couloir qui mène à la salle d'après où vous en affronterez quatre d'un coup pour le même prix. Jamais vu autant de sabres laser dans un même niveau. J'imagine qu'il y avait une grande braderie « deux pour le prix d'un, un Sith en cadeau » qui se tenait là au même moment. Cela dit, vous rencontrerez les autres races que vous êtes habitué à affronter, avec leur cortège d'intentions belliqueuses. Vous aurez même la chance de croiser des Rancors particulièrement facétieux. Mais si, rappelez-vous, la grosse bête toute moche dans le palais de Jabba, qui aimait beaucoup les apéritifs en forme de danseuse.

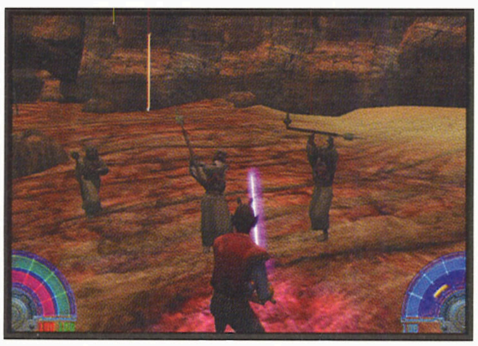


Un Rancor en mal d'amour. Allez donc lui faire un câlin.

J'ai tant donné

Le moteur du jeu a beaucoup donné également, trop peut-être, et ne fait pas le poids face aux dernières productions haut de gamme. Depuis JKII, on sent qu'un effort a été fait pour améliorer la rigidité cadavérique des personnages pendant les cinématiques, mais on constate également que certaines textures sont d'une laideur absolue. Il y a quelques petits effets en plus, notamment dans les pouvoirs de la Force ou les mouvements du sabre laser, mais rien qui soit radicalement nouveau. L'I.A. est sans saveur, mais au moins elle fait son boulot. Pour finir sur une note positive (je plaisante, désolé monsieur Lucas), un certain niveau sous une pluie acide est particulièrement crispant : votre héros passera son temps à pousser de petits cris plaintifs à chaque goutte tombée. Le lourd. À moins d'être un inconditionnel, ce Jedi Academy passera son chemin sans rejoindre votre collection.

Bishop



En Deux Mots

Le fonds de commerce étant le même, les fans apprécieront sans aucun doute ce titre et les subtiles nouveautés qui ont été ajoutées. Malgré tout, ils risquent de se lasser des rencontres incessantes avec des Jedi. Les autres passeront leur chemin devant ce jeu très moyen.

- \+ Les pouvoirs de la force
- \+ Les combats au sabre laser
- \+ Les niveaux généralement bien pensés
- − La foire aux Jedi
- − Le moteur vieillissant

Note	
Technique	6
Artistique	6
Intérêt	6



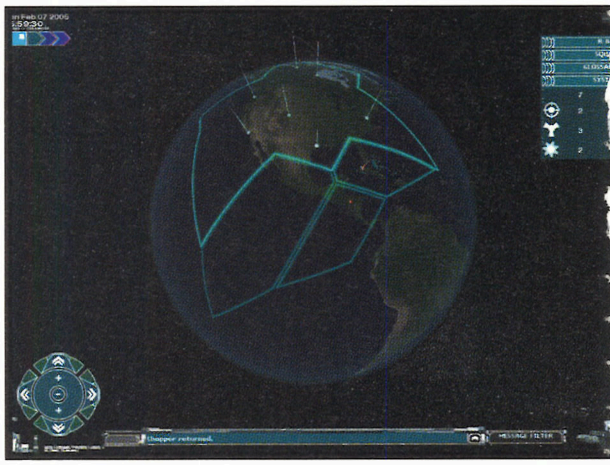
UFO : Aftermath

STRATÉGIE TEMPS RÉEL

TOUT PUBLIC

Configuration minimum : 700 MHz, 256 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
Éditeur : Cenega
Développeur : Altar Interactive Tchéquie
Texte et voix : V.O. dans la version testée

NOUS INTERROMPONS LE MAGAZINE POUR UN FLASH SPÉCIAL D'INFORMATION : D'ÉNORMES VAISSEAUX INCONNUS SONT EN ORBITE AUTOUR DE LA TERRE ET ON NE SAIT PAS CE QU'ILS VEULENT. AU CAS OÙ, ON RECHERCHE D'URGENCE UN STRATÈGE DE GÉNIE POUR SAUVER L'ESPÈCE HUMAINE. ON SAIT JAMAIS HEIN, ÇA PEUT TOUJOURS SERVIR.





Le style architectural varie avec la région géographique : les villes d'Europe ne ressemblent pas à celles du Mexique ou des USA.



Bing, ah ben c'est trop tard, tout le monde est mort. Ces saletés d'aliens n'ont même pas pris la peine de nous menacer à la télévision. À peine arrivés, ils ont directement lancé leur plan d'extermination générale. Un plan assez ingénieux d'ailleurs : ils ont pourri la haute atmosphère d'une épaisse couche de spores qui se sont multipliés en quelques jours jusqu'à obscurcir totalement le ciel. Puis l'immense nuage s'est déversé en une pluie compacte jusqu'à recouvrir la totalité de la surface du Globe, engloutissant les cités, asphyxiant sous sa masse toutes les formes de vie avancées. Après quelques semaines, ce manteau mortel s'est décomposé de lui-même, laissant derrière lui une planète morte qui n'attend plus que ses nouveaux propriétaires. Quelques êtres humains, terrés dans leurs abris, ont survécu à cette grande lessive, mais ils sont isolés et ne peuvent espérer faire face à la deuxième phase de l'invasion. Mais alors, tout est perdu ? Non ! Car il existe un pays qui résiste encore et toujours à l'envahisseur : les États-Unis d'Amérique ! Ou du moins ce qu'il en reste. Vous êtes à la tête d'une petite communauté organisée, mais villes et campagnes sont maintenant peuplées de mutants affamés qui mangent tous les survivants qu'ils croisent, et leurs maîtres extraterrestres vont bientôt prendre conscience de votre existence. Bienvenue dans l'univers d'UFO : Aftermath.

Plan Four From Outerspace

Six ans qu'on attendait la suite. Six ans déjà depuis X-Com Apocalypse, le troisième épisode de la série mythique débutée en 1994 par UFO Enemy Unknown. Certes, UFO : Aftermath n'est pas une suite officielle, juste un enfant illégitime qui nous arrive de Tchéquie. Mais il ressemble suffisamment à son illustre ancêtre pour que la parenté ne fasse aucun doute. Comme d'habitude, UFO comporte une partie stratégique, à l'échelle du Globe, et des combats tactiques en 3D contre la menace tentaculaire venue d'un autre monde. À partir d'une poignée de bases secrètes, vous surveillez l'espace aérien et essayez d'abattre des engins extraterrestres, puis vous envoyez vos commandos sur les sites de crashs d'OVNI. Objectifs : faire main basse sur les technologies aliens, endormir à coups de matraque les petits hommes verts venus de l'espace, les enfermer dans de grands sacs et les ramener à la maison. Comme ça, vos biologistes peuvent s'amuser à les couper en morceaux pour voir comment les organes sont rangés à l'intérieur, et leurs découvertes vous permettent d'améliorer vos armes et vos tactiques. Jusqu'ici, c'est du classique, même si dans cette version la gestion est très largement simplifiée (on définit les grandes lignes et basta, plus question de construire des modules un à un ou de recruter le petit personnel). Autre différence notable, on ne choisit plus librement son implantation géographique : il va maintenant falloir conquérir chaque nouvelle installation.

Comme un goût de Canada Dry

Mais les plus grosses différences, par rapport aux précédents X-Com, se situent dans le combat tactique. Premier choc, on ne dirige plus qu'une équipe de 7 soldats au maximum et il n'y a plus de tanks du tout. Pour mémoire, dans le tout premier UFO, on pouvait d'entrée de jeu aligner 14 troopers par mission…



Le lance-flammes : un jouet utile et amusant pour toute la famille.



La créature de Roswell adore forer des trous à travers les gens avec des rayons lumineux. Je n'ai rien contre, sauf quand ce sont mes hommes qui sont transformés en passoires.

Forcément, les possibilités tactiques en sont réduites, surtout qu'on perd aussi les effets du moral et de la panique. Deuxième choc : alors que la plupart des missions sont en milieu urbain, le moteur ne permet pas d'afficher l'intérieur des bâtiments. Il y a des maisons partout, mais plus question d'y entrer, de s'y battre au corps à corps, de faire exploser les murs ou d'y foutre le feu pour griller les occupants. Plus d'intérieurs, donc plus de snipers aux fenêtres – en fait, elles sont juste peintes sur les façades. Plus d'étages non plus : il y a des dénivelés, mais pas de structures à plusieurs niveaux. Voilà le prix du passage à la 3D, et il est exorbitant. Oh, on peut tourner dans tous les sens, modifier l'angle d'inclinaison de la caméra, et il y a des missions spéciales qui se déroulent intégralement en intérieurs, dans des OVNI ou des bases souterraines. Mais comparé à la liberté tactique d'un vieux X-Com ou Jagged Alliance, on y perd énormément. Certes les rues sont pleines d'épaves et d'obstacles destructibles, mais c'est une maigre consolation.

Une guerre interplanétaire petit budget

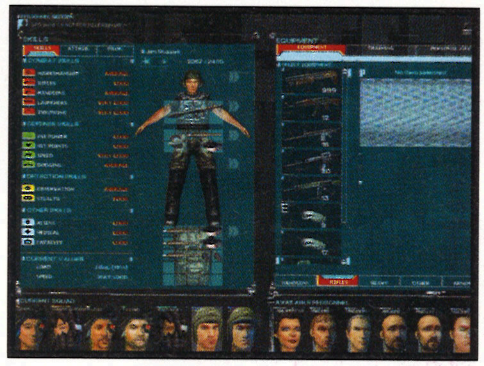
Comme en plus la version que nous avons testée est une bêta grossière, pleine de bugs d'affichage, de descriptions manquantes et de fonctions inexploitées, la première impression est donc franchement décevante. Et pourtant ce X-Com « light » n'est pas inintéressant, en fait, il est plein de bonnes idées, mais on a l'impression qu'un manque de financement dramatique a durement restreint son potentiel et qu'il pouvait faire nettement mieux. L'échelle étant réduite, les pertes sont moins spectaculaires qu'auparavant (ce qui dénature un peu l'esprit des combats), mais en contrepartie un système d'entraînement spécial permet de personnaliser ses soldats et de s'y attacher un peu plus. Le tour par tour est remplacé par une gestion temps réel avec pause qui rappelle X-Com Apocalypse, et le résultat n'est pas mauvais. Fini la gestion tatillonne des points d'action : à la place, on choisit ses waypoints, on observe le résultat et on modifie tout ça à volonté dès qu'il se passe quelque chose. C'est particulièrement appréciable quand on quadrille la carte à la recherche du dernier alien à descendre. Mais c'est la seule innovation d'UFO : Aftermath, qui sur pratiquement tout le reste est inférieur à ses antiques modèles. Ça n'en fait pas un mauvais jeu, et il saura certainement se trouver un public, mais ce n'est pas le successeur à X-Com que beaucoup attendaient.

Atomic



Un peu de technique

Testé sur la modeste configuration indiquée en début de test, UFO fonctionnait sans difficultés. Seul bémol, les temps de chargement, trop longs.



TIPS JEU

En début de partie, les grenades à fragmentation sont de loin vos armes les plus efficaces.

En Deux Mots

À condition d'oublier complètement les trois premiers épisodes, UFO : Aftermath est un petit jeu tactique bien sympa avec une bonne durée de vie. Vraiment rien d'extraordinaire, mais quelques agréables surprises.

- \+ Bon scénario
- \+ Longue durée de vie
- \+ Ambiances sonores inquiétantes
- – Techniquement très en retard
- – Moins riche que ses prédécesseurs

Note	Catégorie
4	TECHNIQUE
6	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

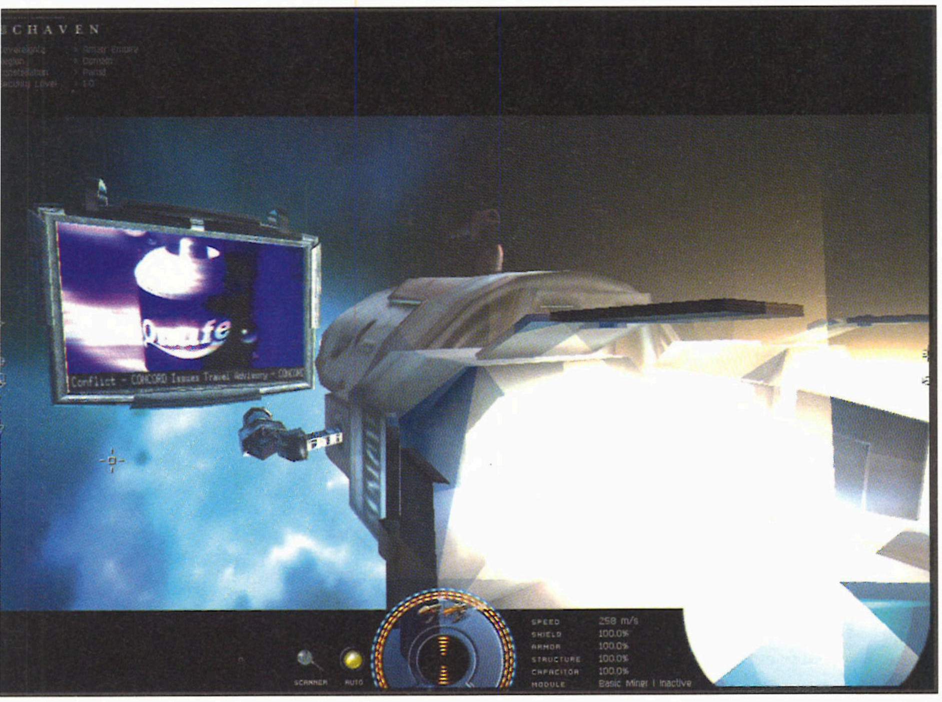
test

Eve Online

MMORPG SPATIAL

TOUT PUBLIC — PLEIN INTERNET

Config minimum PIII 450 MHz, 128 Mo Ram, 1 Go disque dur, carte 3D 32 Mo, modem 33.6
Éditeur Simon & Schuster Interactive/THQ
Développeur CCP Islande
Texte et voix V.O.



Le billboard de plusieurs kilomètres de diagonale, nickel pour mater ses DVD.

Une interface riche qui pousse à l'achat d'un 22".

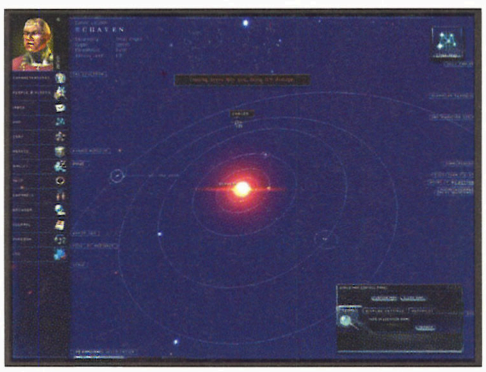


APRÈS LE PLANTAGE MANKIND ET LE MODE MULTI MAIGRICHON DE FREELANCER, ON ATTENDAIT EVE, LE BÉBÉ DES DÉVELOPPEURS ISLANDAIS DE CCP, AU TOURNANT. ET IL SEMBLE QU'ILS ONT, POUR UN MOMENT, ABANDONNÉ LA PRATIQUE DE LEUR SPORT NATIONAL (IMPLIQUANT L'INGESTION DE GRANDES QUANTITÉS D'ALCOOL) POUR SE METTRE SÉRIEUSEMENT AU TAF.

Autant le préciser d'emblée, ça vous évitera de vous coltiner ce test pour rien : si vous êtes un nouveau venu dans le monde des MMORPG, et que vous souhaitez vous initier au genre, EVE n'est clairement pas fait pour vous. Il nécessitera un investissement en temps conséquent avant de devenir réellement excitant, temps que le newbie ne sera pas forcément prêt à lui accorder. Ce petit préambule nécessaire étant fait, passons aux choses sérieuses. Le jeu est-il à la hauteur des ambitions affichées par les développeurs ?

Le trou du ver

Plantons d'abord le décor. Dans un avenir relativement lointain, l'espace n'a plus aucun secret pour l'homme. Il est passé maître dans l'art de la colonisation spatiale, et du coup, il faut bien l'admettre, il commence un peu à s'emmerder. C'est alors qu'au détour d'un « worm hole » (qu'on pourrait traduire grossièrement par « trou noir », même si je sais que les puristes en astronomie vont me lapider à coups d'astéroïdes), au détour d'un worm hole, disais-je donc, une galaxie inexplorée est mise à jour. En deux temps trois mouvements, un portail (baptisé « EVE ») est construit pour permettre



L'outil de navigation, pour planifier votre route, juste avant d'aller vous faire un kawa.

TIPS JEU

Ralliez-vous dès que possible à une Corporation. Elles regroupent des joueurs actifs, qui sauront vous aiguiller dans New Eden, vous prodiguer de bons conseils, voire vous offrir d'intéressantes missions à remplir pour renflouer votre compte en banque.

aux colons de transiter jusqu'à ce nouveau paradis auquel on colle le doux sobriquet de New Eden. Mais comme rien ne se passe jamais comme prévu, une catastrophe naturelle va dévaster ce nouvel havre de paix, et par la même occasion, réduire le portail à néant, isolant les nouveaux colons de leur mère-patrie. Des guerres éclatent, s'éternisent, et une fois le calme restauré, cinq factions émergent et tentent vaille que vaille de restaurer un semblant de normalité.
C'est dans cet univers fraîchement sorti du chaos que débute votre aventure. Première étape, incontournable dans ce style de jeu : la création de votre avatar. L'interface 3D imaginée par les développeurs pour donner un visage à votre alter ego est d'ailleurs particulièrement bluffante, digne des meilleurs plug-in Photoshop. Les différents traits sont éditables, des yeux à la bouche, en passant par la forme du visage et la coupe de cheveux. Nul doute que, comme moi, vous y perdrez probablement un temps fou, tentant de récréer des visages connus, comme celui de mon rédac' chef adoré (entreprise que j'ai finalement dû abandonner, ne trouvant pas de nez qui rendait suffisamment hommage à la plastique particulière de celui de Caféine (ndCaf : pourtant il s'y connaît en nez, le Fask', c'est dire)).
Quatre factions sont disponibles, sur les cinq qui peuplent l'univers, et pour chacune d'elles, plusieurs ethnies et classes, avec leurs spécificités propres. Fort logiquement, ce sont vos ambitions dans le jeu qui guideront vos choix : mineur, combattant, scientifique, commerçant, les orientations professionnelles disponibles ne manquent pas. Et pour finaliser le tout, on vous demandera également de répartir des points de bonus à certaines caractéristiques primaires (intelligence, charisme, volonté, perception et mémoire).



La laborieuse, mais nécessaire, extraction de minerais.



C'est beau, c'est grand, ça calme.

Lost in space

Une fois cette phase de création terminée, vous voilà lâché dans l'immensité d'une galaxie qui semble sans limites. Et c'est là que le néophyte risque de se sentir bien seul. Aux commandes d'un vaisseau relativement pourri, présentant le minimum syndical en matière d'armement et de boucliers, on réalise rapidement que New Eden est énorme, et qu'il ne sera pas aisé d'en faire le tour. Malgré un petit tutorial qui nous initie aux principes de base, on ne peut s'empêcher de galérer un peu pendant les premières heures de jeu, surtout au regard de la richesse incroyable de l'interface et des possibilités qu'elle offre.
Votre meilleure option est de vous engager dès que possible dans une Corporation, où de vrais joueurs pourront vous prêter main forte pour faire vos premiers pas, et vous renseigner sur les bons plans à suivre. Car c'est là que réside toute la force d'EVE : plutôt que de baser son gameplay sur la quête effrénée de points d'XP, il pousse les joueurs à dépasser le concept « je récolte, je vends, je combats » en les amenant à interagir entre eux, à nouer des alliances, voire à comploter les uns contre les autres, bref à participer de manière particulièrement active à la vie sociale de la galaxie. L'autre bonne idée du jeu, c'est de permettre aux joueurs de faire progresser leur avatar non pas en massacrant à tour de bras (les combats sont d'ailleurs extrêmement rares), mais en développant ses skills par le biais de l'étude de nouvelles aptitudes. EVE est donc loin d'être un univers où les rapports de force sont de nature physique. Au contraire, le jeu des relations humaines, combinées à une bonne maîtrise des règles du marché, est la seule voie vers l'ascension de votre personnage. Techniquement incroyable (on est largement au-dessus du niveau d'un Freelancer) malgré quelques petits bugs en cours de résolution, EVE a un potentiel d'addiction énorme, si l'on parvient à tenir au-delà des premières heures de jeu, et à s'accommoder de son rythme particulièrement lent.

Faskil

TIPS TECHNIQUE

Bon à savoir : pour le moment, le serveur de jeu subit une maintenance quotidienne d'environ 1 heure, généralement annoncée lors de votre connexion. Planifiez vos actions sans perdre cette coupure de vue, au risque de ressentir une certaine frustration.



En attente de dockage (kawa, le retour).

En Deux Mots

UN JEU EXIGEANT, QUI DEMANDE BEAUCOUP DE TEMPS ET UN RÉEL INVESTISSEMENT SOCIAL, MAIS QUI, UNE FOIS MAÎTRISÉ, RÉVÈLE DES RICHESSES ET UN POTENTIEL QUASIMENT ILLIMITÉS.

- \+ L'univers gigantesque
- \+ Un MMORPG où l'on ne se contente pas d'amasser des points d'XP
- \+ Techniquement bluffant
- − Courbe d'apprentissage très lente
- − Nécessite un gros investissement du joueur
- − Quelques bugs subsistent

Note	Catégorie
8	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
7	INTÉRÊT

Un peu de technique

Rien à dire, les développeurs ont fait du bon boulot. C'est fluide à partir d'une GeForce 2, et la config minimale conseillée n'est pas usurpée. En revanche, il est chaudement recommandé de disposer au minimum d'un écran 19" pour laisser respirer l'interface, parfois un peu envahissante.



Yager

SHOOT THEM UP

5,5 GIGAS. C'EST L'ESPACE DISQUE NÉCESSAIRE POUR L'INSTALLATION COMPLÈTE DE YAGER. JE NE SAIS PAS SI LES CINÉMATIQUES SONT EN AVI PUR NON COMPRESSÉ OU SI LES DÉVELOPPEURS ONT OUBLIÉ DE COMPILER LE CODE, MAIS AVEC TOUTE CETTE PLACE, ON EST EN DROIT D'ATTENDRE QUELQUE CHOSE D'INTÉRESSANT DANS LEUR SHOOT THEM UP.

Autant que les choses soient claires dès le départ. Yager est un simple shoot, ni plus ni moins. Et ne venez pas me dire que l'histoire ou cette soi-disant interaction avec les personnages apporte un aspect aventure, non, Yager est un Shoot Them Up, point. Alors certes, il est nettement plus évolué qu'un R-Type ou qu'un Agony (l'Amiga vaincra !), notamment parce qu'il permet de se mouvoir avec une certaine liberté dans un environnement de toute beauté, mais n'espérez pas trouver la profondeur, au hasard, du futur BGE. Vous voilà prévenu.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 2 GHz, 512 Mo, GeForce 4 Ti4200, 5 Go DD
ÉDITEUR THQ
DÉVELOPPEUR Yager DevelopmentAllemagne
TEXTE V.F. **VOIX** V.O.

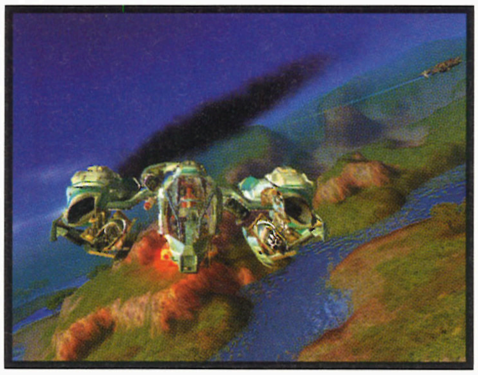
Y a guerre

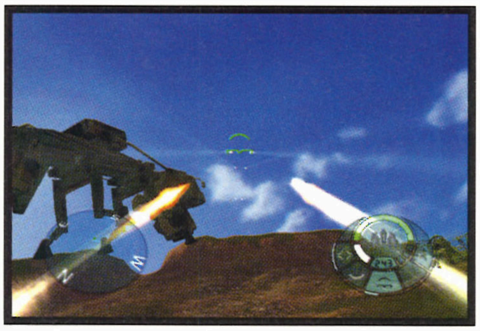
À la fin du XXI[e] siècle, plusieurs multinationales règnent sur la planète. C'est un peu comme si McDonald's ou Microsoft étaient devenus des gouvernements, quoi… Tiens, pour une fois, le scénario n'est pas complètement improbable. Malheureusement, ces petites entreprises très fragiles sont régulièrement victimes d'attaques organisées par des pirates du ciel anti-mondialistes, qui viennent inlassablement détériorer les fast-foods et les champs de blé transgénique. Pour se défendre, les entreprises se sont enfin décidées à embaucher des vigiles compétents équipés d'un matériel décent, puisqu'il nous faudra prendre les commandes d'un aircraft et intégrer une escadrille de pilotes d'élite. Après être venu à bout d'un tutorial laborieux, vous porterez un nouveau regard plein de respect sur cette difficile profession. Contrairement à ce qu'il est possible d'observer dans une grande surface, la journée d'un agent de sécurité n'est pas de tout repos, et repousser les vilaines confédérations de chenapans qui n'ont aucun respect pour le développement économique deviendra vite votre pire cauchemar.

Vaisseau sans gains

La plupart du temps, on décolle du Q.G. et on part en mission avec des pilotes alliés. Là, on survole un secteur à la recherche d'un ennemi ou d'une personne à contacter pendant que les personnages piaillent entre eux automatiquement, un peu à la manière de ce bon vieux Star Fox sur console Nintendo. En plus de la classique propulsion horizontale, il est possible d'enclencher à tout moment un aérofrein qui permet de profiter des joies du surplace, exactement comme avec un hélicoptère. On peut également effectuer un atterrissage à la verticale pour tenter d'impressionner les filles qui font semblant de vous regarder jouer, ou pour poser son véhicule et laisser le héros discuter avec les personnages secondaires qui se trouvent au sol. Malgré l'immensité des maps, la liberté laissée au joueur montre vite ses limites. Certes, on peut se déplacer sans contraintes à l'intérieur des niveaux, mais on est rapidement repris par la main dès qu'on s'éloigne un peu trop des secteurs qui nous sont alloués ; il faudra être un petit garçon bien sage et ne pas opposer de résistance au bon déroulement du scénario, ni suivre un inconnu et encore moins accepter de monter avec lui dans sa navette.

Ça sent bizarre...





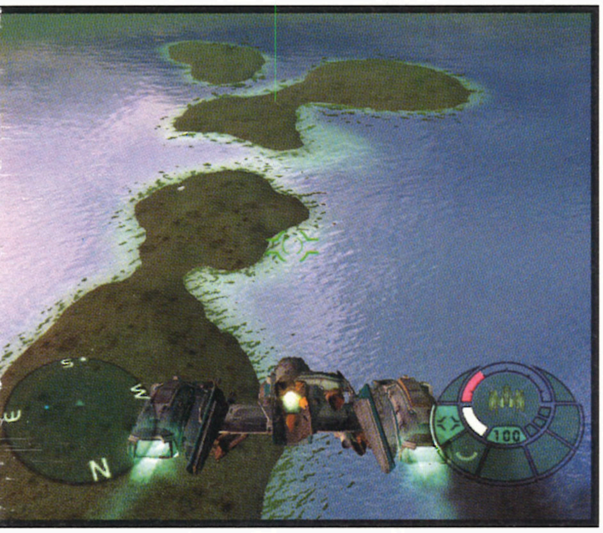
Différentes vues sont disponibles, là, j'ai le nez collé à la vitre.





Burps... j'ai senti bouger mes frites !

Voici l'île où Cell et Piccolo se sont affrontés pour la première fois.



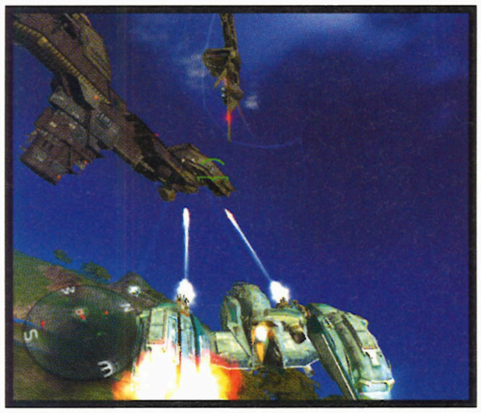
Y a guère le choix

Le gros point fort de Yager, c'est incontestablement sa réalisation hors normes. C'est tout simplement splendide. C'était déjà beau sur XBox, mais sur un PC de dernière génération comme le biprocesseur 7 GHz de Caféine avec ses 3 Go de RAM et ses deux Radeon 9800 Pro en parallèle, ça devient carrément bluffant. Les vaisseaux sont superbement modélisés – même si les ennemis sont un chouïa moins impressionnants – les éclairages dynamiques sont saisissants et le rendu des surfaces aquatiques impose le respect. La distance d'affichage permet de s'orienter aisément et les bâtiments ou les collines apparaissent progressivement, sans clipping apparent. Même sur ma machine de test, à peine plus modeste que celle de Caf, les éléments se dévoilaient toujours en douceur à l'horizon.
Je pense pouvoir dire sans me tromper que Yager tire réellement parti des possibilités technologiques présentes sur les cartes graphiques de dernière génération. Inutile de préciser qu'avec une config d'entrée de gamme, le jeu perd quasiment les deux tiers de son intérêt. Il vous faudra vous cantonner à une petite résolution avec toutes les options au minimum si vous ne voulez pas mourir d'une rupture d'anévrisme foudroyante, tellement les saccades et les ralentissements vous donneront la migraine. Les musiques, elles, sont à l'image du jeu : immersives mais nettement trop répétitives.

ZZzz

Oui, voilà, le « mot » est lâché. Pourtant, la liberté de déplacement est appréciable pour un Shoot Them Up, et son petit côté Crimson Skies permet de vivre des scènes d'action avec de multiples rebondissements ou des dog fights acharnés. En revanche, la maniabilité a fini de me rendre à moitié taré. Même avec un joystick, (la manette hein, pas le mag), les contrôles sont hasardeux et la visée est un modèle de crispation musculaire.
Passé l'émerveillement des premières parties, les défauts n'arrivent plus à se camoufler et le gameplay dévoile ses faiblesses au grand jour. C'est répétitif et les scripts tentent désespérément de venir pimenter l'ensemble sans véritablement y parvenir. Mais le plus lourd, c'est le système de progression. Bien souvent, on remplit de nombreux objectifs à la sueur de son front et tout d'un coup, paf, un missile à tête chercheuse s'invite dans la carlingue du vaisseau et un bon gros « échec de la mission » apparaît à l'écran avec un compte à rebours genre « insert coin ». Les plus rapides appuieront sur Entrée avant la fin du décompte, et devront juste tout recommencer, pour les autres, c'est retour direct au menu principal en passant d'abord par la case « suicide ». Ce n'est même pas un vilain subterfuge pour rallonger la durée de vie puisque j'ai fini le premier tiers du jeu en une après-midi. Bah, au moins, voilà un shoot qui flattera l'ego de votre configuration.

Blutch



Pour rester poli, je dirai que le temps presse, enfin, qu'il se consume.



Un peu de technique

Tendez votre oreille : vous entendez ? Oui, c'est votre carte graphique qui gémit et qui vous supplie d'arrêter cette immonde torture. Comptez une GeForce 4 et 2 GHz pour commencer à apprécier le soft. À noter qu'un hypothétique patch devrait apporter un mode multijoueur.

En Deux Mots

YAGER EST UN JEU D'ACTION SUPERBEMENT RÉALISÉ, ET SI VOTRE CONFIG EST À LA HAUTEUR, LE SPECTACLE EST AU RENDEZ-VOUS. MALHEUREUSEMENT, LE GAMEPLAY DEVIENT RAPIDEMENT SOPORIFIQUE ET, POUR PEU QUE VOTRE MATELAS SOIT CONFORTABLE, VOTRE CHOIX SERA VITE FAIT.

- **+** La liberté de déplacement
- **+** L'action très prenante
- **+** Mon Dieu, c'est beau !
- **–** Mon Dieu, achetez-moi une nouvelle carte vidéo !
- **–** C'est trop répétitif
- **–** Les contrôles aussi ergonomiques que la grosse manette Xbox

Note	Catégorie
8	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT



En 1192, à la suite d'une bourde en fin de croisade contre Saladin, Richard Cœur de Lion provoque une « disjonction » de la réalité. Des hordes d'esprits et de démons s'abattent alors sur notre monde. Richard et Saladin s'allient pour le nettoyage, malheureusement la magie corruptrice laisse des traces. L'inquisition espagnole réussit finalement à imposer une paix musclée. Mais en 1588, la magie connaît un nouvel essor... Obscur descendant bâtard de Richard, et héritier de son esprit magique, vous échouez à Barcelone, après avoir fui un étrange assassin. Vous y rencontrerez Cervantès, Shakespeare, Léonard de Vinci, etc. Pour accomplir votre destin, il vous faudra choisir des alliés, comme les templiers, l'ordre de Saladin ou l'inquisition elle-même.

TOUT PUBLIC — INTERNET 4 — LOCAL IP/IPX 4

CONFIG MINIMUM PIII 700 MHz, 256 Mo
ÉDITEUR BLACK ISLE STUDIOS
DÉVELOPPEUR REFLEXIVE ENTERTAINMENT
ÉTATS-UNIS
TEXTE : V.F. **VOIX** V.O.

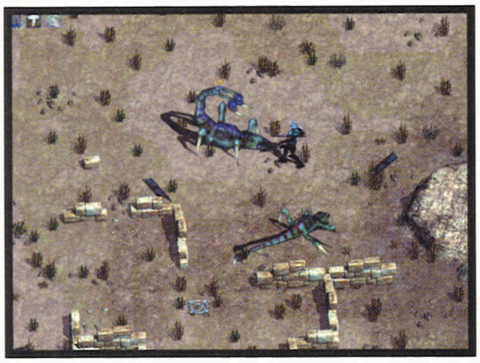
Lionheart

R P G

LE CAMEMBERT CŒUR DE LION, C'EST PAS MAUVAIS. À NE PAS CONFONDRE AVEC LE RPG LIONHEART QUI, LUI, EST CARRÉMENT INDIGESTE. JE CROYAIS QUE BLACK ISLE ÉTAIT UN GAGE DE QUALITÉ. PLUS MAINTENANT.

Ça commençait pourtant bien

Après ce faux-semblant de profondeur, Lionheart sombre dans la confusion et le bourrinage total. Le gameplay est un savant mélange d'ennui et d'énervement. Malgré le système « SPECIAL », rendu célèbre par Fallout, les aspects diplomatiques ou d'infiltration du jeu sont inexploités. Sauf exceptions, les quêtes sont ridicules et les dialogues assommants. Au final, vous passerez votre temps à vider des zones de jeu de leurs monstres. Niveau combat, oubliez la tactique : le temps réel et le champ de vision limité poussent au corps à corps en permanence. En plus, l'interface catastrophique empêche d'utiliser pleinement le système de magie.
Si on est assez balèze, on massacre des armées d'ennemis à la chaîne (inutile d'espérer les éviter) et entre deux on se soigne. Répétitif à se flinguer. Même l'équipement ressemble à un dernier jour de soldes au supermarché : il n'y a rien et ce qui reste est désolant.



Ça alors ! Un scorpion à quatre pattes ! Les ravages de la magie sûrement...

Un peu de technique

Lionheart tourne sur les petites machines. Il est plutôt stable, mais attention à certains bugs qui peuvent carrément vous bloquer dans la progression du jeu. Pensez à sauvegarder souvent.

On a payé des gens pour faire ça ?

Dépassé techniquement, Lionheart offre un monde en 2D et une résolution bloquée en 800x600. C'est assez joli, certes. Un charme désuet, dira-t-on. Mais le jeu est avare en animations et les effets de sorts sont tristes à pleurer. Les musiques sont lassantes et si on les coupe, on se retrouve avec l'ambiance sonore du « Monde du Silence » de Cousteau. Énumérer tous les défauts prendrait cinq pages alors résumons : tout l'intérêt de Lionheart réside dans les premières heures, le reste ressemble juste à du très mauvais Diablo. Une déception énorme vu la renommée des géniteurs de ce produit. Encore merci Black Isle et Reflexive, on n'oubliera pas.

Fumble

Cochons d'Anglais ! Il doit y en avoir des centaines à tuer. Boring...





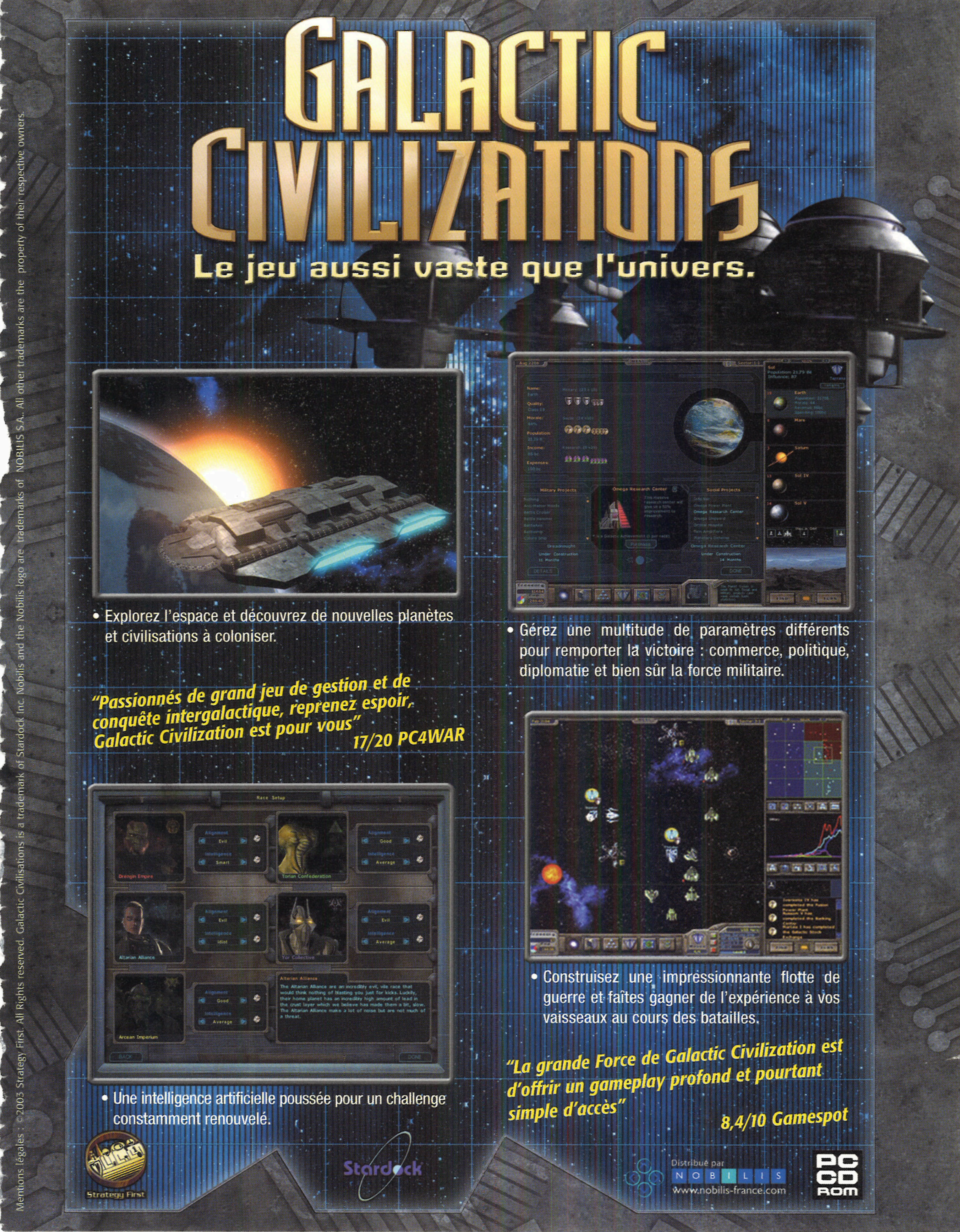
Soixante sorts en tout. Les effets augmentent avec la compétence, ça évite qu'ils deviennent obsolètes.

En Deux Mots

UNE BONNE IDÉE, MAIS ILS ONT JUSTE OUBLIÉ DE DÉVELOPPER 70 % DU JEU. CEPENDANT ÇA N'A PAS L'AIR DE LES DÉRANGER POUR VOUS LE VENDRE CHER. LIONHEART EST UNE ÉNORME DÉCEPTION.

- + Le background
- − L'interface
- − Le scénario confus
- − Aucune interactivité
- − Ennuyeux au possible

4 TECHNIQUE
6 ARTISTIQUE
4 INTÉRÊT


GALACTIC CIVILIZATIONS
Le jeu aussi vaste que l'univers.
• Explorez l'espace et découvrez de nouvelles planètes et civilisations à coloniser.
• Gérez une multitude de paramètres différents pour remporter la victoire : commerce, politique, diplomatie et bien sûr la force militaire.
"Passionnés de grand jeu de gestion et de conquête intergalactique, reprenez espoir, Galactic Civilization est pour vous"
17/20 PC4WAR
• Construisez une impressionnante flotte de guerre et faîtes gagner de l'expérience à vos vaisseaux au cours des batailles.
• Une intelligence artificielle poussée pour un challenge constamment renouvelé.
"La grande Force de Galactic Civilization est d'offrir un gameplay profond et pourtant simple d'accès"
8,4/10 Gamespot
Strategy First
Stardock
Distribué par
NOBILIS
www.nobilis-france.com
PC CD ROM
Mentions légales : ©2003 Strategy First. All Rights reserved. Galactic Civilisations is a trademark of Stardock Inc. Nobilis and the Nobilis logo are trademarks of NOBILIS S.A.. All other trademarks are the property of their respective owners.

Développé par les Polonais de Techland, Chrome est un FPS futuriste qui vous met dans la peau d'un mercenaire cyborg du XXVIe siècle. Pour une fois, le scénario est particulièrement mis en avant : entre chaque mission, de longues cinématiques un peu molles vous expliquent les états d'âme de la brute au grand cœur et de son équipière à gros seins. La trame est grossière et bourrée de clichés (« Oh non ! Les punks du désert ont enlevé la fille du chef des mineurs ! »), mais qu'importe. On note aussi la présence de véhicules, et on peut en piloter quelques-uns. En fait, c'est un peu gadget, mais toujours bon à prendre. Le vrai gros point fort de Chrome, ce sont ses décors extérieurs : c'est plein de végétation, on voit loin, l'herbe ondule doucement sous le vent,

TOUT PUBLIC — INTERNET 32 — LOCAL 32 IP/IPX

CONFIG MINIMUM 1,5 GHz, 512 Mo RAM, CARTE VIDÉO 64 Mo
ÉDITEUR GATHERING
DÉVELOPPEUR TECHLAND POLOGNE
TEXTE ET VOIX V.O.

Chrome

FPS



Comme tous les autres ennemis du jeu, les punks du désert sont aussi laids que bêtes.

PAS FACILE DE SE FAIRE UNE PLACE AU SOLEIL DANS LE MONDE IMPITOYABLE DES FPS, ET AUJOURD'HUI C'EST CHROME QUI TENTE SA CHANCE EN JOUANT LA CARTE DES GRAPHISMES RUTILANTS. VISUELLEMENT, ÇA EN JETTE, MAIS ÇA NE SUFFIT PAS POUR FAIRE UN BON JEU.

bref ça ressemble vraiment à un coin de nature et peu de jeux peuvent se vanter d'avoir atteint ce niveau graphique. On remarque aussi comme un air de famille avec Deus Ex : la gestion de l'équipement, où on s'efforce de faire tenir ses gros flingues et ses grenades dans les petites cases du sac à dos, mais aussi le concept des implants cybernétiques qui apportent des petits bonus temporaires. On croise aussi régulièrement dans le jeu des ordinateurs qu'il faut « hacker » en résolvant des petits jeux de mémoire, mais si votre Q.I. est supérieur à 70, ça ne devrait pas trop vous ralentir.

Plaqué or

Le problème, c'est que derrière son moteur 3D bien costaud, le jeu n'est franchement pas intéressant. Le style du gameplay est plus proche d'une simu militaire bien lente que d'un Quake rapide et bourrin : on voit les ennemis de loin et on essaye de leur faire la peau au snipe. Mais très gros problème, les armes sont imprécises et il faut plusieurs coups pour tuer. De fait, on vide bêtement des chargeurs sur des silhouettes indistinctes, et même en contrôlant soigneusement ses rafales, la plupart des balles frappent aléatoirement tout autour. En face, les ennemis font exactement la même chose, sans même essayer de se planquer, et donc tout est très lent et mou. En revanche, dès que vous vous approchez, leur aimbot prend facilement le dessus et vous déchire en petits morceaux. La végétation ne vous camoufle absolument pas, en fait elle vous gêne. L'ambiance sonore n'est pas folichonne, les animations sont nazes,lL'I.A. est inexistante, les armes manquent terriblement d'originalité et d'efficacité, les ennemis sont tous pareils (des formes noires qui vous tirent dessus de loin). Comme en plus les missions sont totalement linéaires (avec carrément des murs invisibles pour vous bloquer en pleine nature) et que vous êtes suspendu en permanence aux différentes « surprises » du scénario, le tout est très vite soporifique.

Atomic

Je te foutrais un bon coup de désherbant là-dessus moi.





TIPS JEU Grâce au détecteur activé en permanence en bas de l'écran, vos ennemis n'ont aucune chance de vous surprendre. Du coup, on s'emmerde.

Un peu de technique

Avec une bonne machine derrière, le Chrome Engine affiche sans problèmes des dizaines d'arbres : peut-être la plus belle forêt actuellement visible dans un FPS. Les intérieurs en revanche ne sont pas du même niveau, de même que le rendu des personnages.

En Deux Mots

DES GRAPHISMES DE CETTE QUALITÉ AU SERVICE D'UN JEU AUSSI PLAT ET SANS IMAGINATION, C'EST VRAIMENT DOMMAGE. AVEC TOUS LES GROS TITRES QUI SONT ANNONCÉS, CHROME EST À RÉSERVER AUX MORTS DE FAIM QUI NE S'INTÉRESSENT QU'À L'APPARENCE VISUELLE.

- \+ Les décors vraiment magnifiques
- − L'I.A. nulle des ennemis
- − Les armes vues 1 000 fois, très imprécises
- − Les missions complètement linéaires

7 TECHNIQUE
7 ARTISTIQUE
5 INTÉRÊT



Pour tout savoir à tout moment sur tous les jeux !

micromania.fr

LE SITE QUI DONNE LA PAROLE AUX JOUEURS

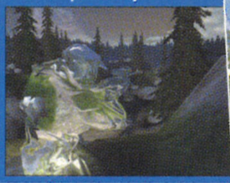
Vous avez aimé (ou détesté) un jeu ?
Donnez votre avis, votez, laissez vos commentaires !

Vous voulez acheter un jeu ?
Venez consulter les avis des testeurs et des autres joueurs !

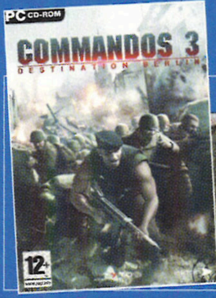
MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

Le meilleur FPS console arrive sur PC !! Halo transporte le joueur dans une aventure de science fiction digne des plus grands films d'Hollywood : une histoire riche, des adversaires rusés et des personnages complexes. À pieds ou en véhicule, une aventure non stop, des modes multi-joueurs en ligne intenses, des missions d'une diversité surprenante...









Encore plus loin en territoire ennemi !! Prenez le contrôle d'un groupe de forces spéciales et utilisez au mieux les compétences de votre équipe pour des missions périlleuses où la vitesse, l'infiltration et la précision sont la clé du succès. Vous serez transportés sur les champs de bataille de Stalingrad, au cœur du Reich dans le QG de la Gestapo à Berlin et sur la plage de Omaha Beach le 6 juin 1944.

36 nouveaux Micromania !

- 29 **MICROMANIA BREST** OUVERT — C.Ccial Coat Ar Gueven - 29200 Brest - Tél. 02 98 44 01 31
- 78 **MICROMANIA ST-QUENTIN** OUVERT — C. Ccial St-Quentin - 78180 Montigny-le-Bretonneux Tél. 01 61 37 27 62
- 75 **MICROMANIA GARE DU NORD** OUVERT — Gare du Nord - 75010 Paris - Tél. 01 53 24 13 89
- 13 **MICROMANIA AIX-LES-MILLES** OUVERT — C. Ccial Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles Tél. 04 42 20 93 48
- 13 **MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE** OUVERT — C. Ccial Bonneveine - 13008 Marseille - Tél. 04 96 14 05 91
- 42 **MICROMANIA VILLARS ST-ETIENNE** OUVERT — C. Ccial Auchan - 42390 Villars - Tél. 04 77 91 06 29
- 07 **MICROMANIA VALENCE** OUVERT — C. Ccial Auchan - 07500 Guilerand-Granges - Tél. 04 75 74 14 17
- 91 **MICROMANIA VAL D'OLY** OUVERT — C. Ccial Auchan - 91270 Vigneux-sur-Seine - Tél. 01 69 52 46 29
- 85 **MICROMANIA LA ROCHE/YON** OUVERT — C. Ccial Les Flaneries - 85000 La Roche/Yon - Tél. 02 51 47 99 76
- 92 **MICROMANIA DÉFENSE 3 RER** OUVERT — Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux - Tél. 01 41 02 92 39
- 77 **MICROMANIA BAY 2 TORCY** OUVERT — C. Ccial Bay 2 - 77616 Marne-La-Vallée - Tél. 01 60 05 63 09
- 30 **MICROMANIA NÎMES SUD** OUVERT — C. Ccial Géant - 30000 Nîmes - Tél. 04 66 02 48 25
- 02 **MICROMANIA LE FAYET ST-QUENTIN** OUVERT — C. Ccial Le Fayet - 02100 Fayet - Tél. 03 23 67 01 22
- 60 **MICROMANIA COMPIÈGNE VENETTE** OUVERT — C. Ccial Carrefour - 60280 Venette
- 02 **MICROMANIA LAON** OUVERT — C. Ccial Carrefour - 02000 Laon -Tél. 03 23 26 05 78
- 91 **MICROMANIA EVRY 2 EXTENSION** OUVERT — C. Ccial Carrefour - 91022 Evry - Tél. 01 69 87 06 25
- 78 **MICROMANIA FLINS** OUVERT — C. Ccial Carrefour - 78410 Flins - Tél. 01 30 90 52 00
- 54 **MICROMANIA NANCY LAXOU** OUVERT — C. Ccial Auchan - 54520 Laxou - Tél. 03 83 54 88 84
- 91 **MICROMANIA ATHIS MONS** OUVERT — C. Ccial Carrefour - 91200 Athis Mons - Tél. 01 69 57 52 43
- 91 **MICROMANIA BRETIGNY-SUR-ORGES** OUVERT — C. Ccial Maison Neuve - 91220 Brétigny/Orges - Tél. 01 69 88 15 52
- 63 **MICROMANIA CLERMONT AUBIERE** OUVERT — C. Ccial Aubière Plein Sud - 63170 Aubière - Tél. 04 73 28 53 52
- 68 **MICROMANIA COLMAR HOUSSEN** OUVERT — C. Ccial Cora - 68125 Houssen - Tél. 03 89 21 01 66
- 66 **MICROMANIA PERPIGNAN CLAIRA** OUVERT — C. Ccial Auchan - 66560 Claira - Tél. 04 68 38 92 52
- 13 **MICROMANIA MARTIGUES CANTO PERDRIX** — C. Ccial Auchan - 13503 Martigues - Tél. 04 42 41 33 11 OUVERT
- 79 **MICROMANIA NIORT** OUVERT — C. Ccial Géant - 79025 Niort - Tél. 05 49 73 02 05
- 63 **MICROMANIA CLERMONT JAUDE** OUVERT — C. Ccial Auchan - 63000 Clermont-Ferrand - Tél. 04 73 17 01 30
- 88 **MICROMANIA ÉPINAL JEUXEY** OUVERT — C. Ccial Carrefour - 88000 Jeuxey - Tél. 03 29 30 94 27
- 01 **MICROMANIA BEYNOST** OUVERT — C. Ccial Beynost 2 - 01700 Beynost - Tél. 04 37 85 54 44
- 83 **MICROMANIA OLLIOULES** NOUVEAU — C. Ccial Toulon Est - 83190 Ollioules
- 73 **MICROMANIA CHAMNORD** NOUVEAU — C. Ccial Chamnord - 73000 Chambéry
- 44 **MICROMANIA PARIDIS** NOUVEAU — C. Ccial Paridis - 44300 Nantes - Tél. 02 40 50 13 47
- 54 **MICROMANIA MONT SAINT-MARTIN** NOUVEAU — C. Ccial Auchan - 54350 Mont St-Martin - Tél. 03 82 24 04 17
- 03 **MICROMANIA MONTLUÇON DOMERAT** NOUVEAU — C. Ccial Auchan - 03410 Domerat
- 33 **MICROMANIA BORDEAUX BEGLES** NOUVEAU — C. Ccial Carrefour Bègles - 33000 Bordeaux
- 08 **MICROMANIA CHARLEVILLE-MEZIERES** NOUVEAU — C. Ccial La Croisette - 08000 Charleville-Mézières
- 38 **MICROMANIA L'ISLE D'ABEAU** NOUVEAU — C. Ccial Carrefour - 38081 L'Isle d'Abeau

PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES — Tél. 01 55 34 98 20
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES — Tél. 01 45 49 07 07
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES — Tél. 01 42 56 04 13
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA — Tél. 01 40 15 93 10
- 75 MICROMANIA ITALIE 2 — Tél. 01 45 89 70 43
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE — Tél. 01 56 80 04 00

RÉGION PARISIENNE

- 76 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE — Tél. 02 35 81 16 16
- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY — Tél. 01 60 94 80 41
- 77 MICROMANIA PONTAULT-COMBAULT — Tél. 01 60 18 19 11
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE — Tél. 01 64 87 90 33
- 77 MICROMANIA BOISSENART — Tél. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE — Tél. 01 60 42 40 68
- 77 MICROMANIA TORCY — Tél. 01 60 05 63 09
- 77 MICROMANIA CARRÉ SENART — Tél. 01 64 13 96 81
- 78 MICROMANIA CHAMBOURCY — Tél. 01 30 74 54 09
- 78 MICROMANIA VÉLIZY 2 — Tél. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARLY 2 — Tél. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA PLAISIR — Tél. 01 30 07 51 87
- 78 MICROMANIA MONTESSON — Tél. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2 — Tél. 01 69 29 04 99
- 91 MICROMANIA ÉVRY 2 — Tél. 01 60 77 74 02
- 91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS — Tél. 01 69 01 79 53
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS — Tél. 01 47 73 53 23
- 92 MICROMANIA LA DÉFENSE 2 — Tél. 01 47 76 36 41
- 93 MICROMANIA BEL'EST — 01 41 63 14 16
- 93 MICROMANIA PARINOR — Tél. 01 48 65 35 39
- 93 MICROMANIA ROSNY 2 — Tél. 01 48 54 73 07
- 93 MICROMANIA LES ARCADES — Tél. 01 43 04 25 10
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL — Tél. 01 45 15 12 06
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE — Tél. 01 46 87 30 71
- 94 MICROMANIA CRÉTEIL SOLEIL — Tél. 01 43 77 24 11
- 94 MICROMANIA BERCY 2 — Tél. 01 41 79 31 61
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY — Tél. 01 53 99 18 45
- 95 MICROMANIA CERGY 3 FONTAINES — Tél. 01 34 24 88 81
- 95 MICROMANIA OSNY — Tél. 01 30 38 48 18
- 95 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES — Tél. 01 39 97 16 98

PROVINCE

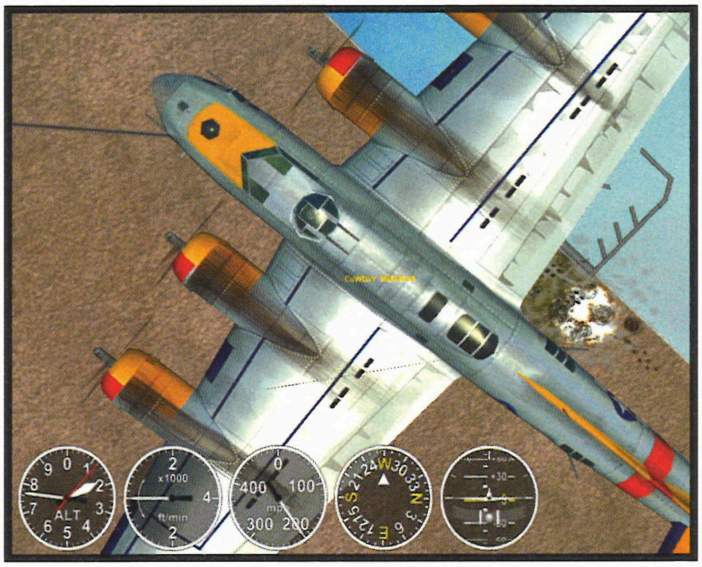
- 06 MICROMANIA NICE LINGOSTIERE — Tél. 04 92 29 10 37
- 06 MICROMANIA ANTIBES — Tél. 04 97 21 16 16
- 06 MICROMANIA CAP 3000 — Tél. 04 93 14 61 47
- 06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE — Tél. 04 93 62 01 14
- 13 MICROMANIA AVANT CAP — Tél. 04 42 34 37 12
- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES — Tél. 04 42 77 49 50
- 13 MICROMANIA AUBAGNE — Tél. 04 42 82 40 35
- 13 MICROMANIA LA VALENTINE — Tél. 04 91 35 72 72
- 13 MICROMANIA LE MERLAN — Tél. 04 95 05 33 45
- 14 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2 — Tél. 02 31 35 62 82
- 21 MICROMANIA DIJON / TOISON D'OR — Tél. 03 80 28 08 88
- 29 MICROMANIA QUIMPER — Tél. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE PORTET-SUR-GARONNE — Tél. 05 61 76 20 39
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LABEGE — Tél. 05 61 00 13 20
- 31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET — Tél. 05 62 75 89 14
- 33 MICROMANIA BORDEAUX-LAC — Tél. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE — Tél. 04 67 20 09 97
- 36 MICROMANIA CHATEAUROUX — Tél. 02 54 27 44 40
- 37 MICROMANIA TOURS SAINT-PIERRE DES CORPS — Tél. 02 47 44 15 87
- 42 MICROMANIA SAINT-ETIENNE — Tél. 04 77 80 09 92
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU — Tél. 02 51 72 94 96
- 44 MICROMANIA NANTES ST-SÉBASTIEN — Tél. 02 51 79 08 70
- 44 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN — Tél. 02 28 07 22 52
- 45 MICROMANIA ORLÉANS — Tél. 02 38 42 14 54
- 45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE — Tél. 02 38 22 12 38
- 49 MICROMANIA ANGERS — Tél. 02 41 25 03 20
- 49 MICROMANIA ANGERS GD MAINE — Tél. 02 41 39 99 76
- 50 MICROMANIA CHERBOURG LA GLACERIE — Tél. 02 33 20 53 04
- 51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL — Tél. 03 26 86 52 76
- 54 MICROMANIA NANCY — Tél. 03 83 37 81 88
- 56 MICROMANIA LORIENT — Tél. 02 97 87 01 88
- 56 MICROMANIA VANNES — Tél. 02 97 40 50 98
- 57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT — Tél. 03 87 51 39 11
- 59 MICROMANIA RONCQ — Tél. 03 20 27 97 62
- 59 MICROMANIA LEERS — Tél. 03 28 33 96 80
- 59 MICROMANIA EURALILLE — Tél. 03 20 55 72 72
- 59 MICROMANIA LILLE V2 — Tél. 03 20 05 57 58
- 59 MICROMANIA VALENCIENNES PETITE FORÊT — Tél. 03 27 51 90 79
- 62 MICROMANIA SAINT-OMER — Tél. 03 21 39 29 92
- 62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE — Tél. 03 21 85 82 84
- 62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT — Tél. 03 21 20 52 77
- 62 MICROMANIA BOULOGNE — Tél. 03 21 31 63 51
- 64 MICROMANIA PAU — Tél. 05 59 84 08 98
- 66 MICROMANIA PERPIGNAN PORTE D'ESPAGNE — Tél. 04 68 68 33 21
- 67 MICROMANIA STRASBOURG LES HALLES — Tél. 03 88 32 60 70
- 67 MICROMANIA ILLKIRCH — Tél. 03 90 40 28 20
- 67 MICROMANIA SCHWEIGHOUSE — Tél. 03 88 07 27 18
- 67 MICROMANIA HAUTEPIERRE — Tél. 03 88 27 72 51
- 68 MICROMANIA MULHOUSE ILE NAPOLÉON — Tél. 03 89 61 65 20
- 69 MICROMANIA ÉCULLY GD-OUEST — Tél. 04 72 18 50 42
- 69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU — Tél. 04 78 60 78 82
- 69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST — Tél. 04 72 37 47 55
- 69 MICROMANIA SAINT-GENIS — Tél. 04 72 67 02 92
- 72 MICROMANIA LE MANS SUD — Tél. 02 43 84 04 79
- 72 MICROMANIA LE MANS LA CHAPELLE ST-AUBIN — Tél. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY ÉPAGNY — Tél. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN — Tél. 02 35 91 98 88
- 76 MICROMANIA DIEPPE — Tél. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE MONTIVILLIERS — Tél. 02 35 13 86 98
- 76 MICROMANIA ROUEN — Tél. 02 35 88 68 68
- 76 MICROMANIA ROUEN ST-SEVER — Tél. 02 32 18 55 44
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER — Tél. 02 34 47 41 14
- 83 MICROMANIA MAYOL — Tél. 04 94 41 93 04
- 83 MICROMANIA GRAND-VAR — Tél. 04 94 75 32 30
- 83 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS — Tél. 04 94 45 63 84
- 84 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET — Tél. 04 90 31 17 66
- 84 MICROMANIA AVIGNON SUD MISTRAL 7 — Tél. 04 90 81 05 40
- 86 MICROMANIA POITIERS CHASSENEUIL — Tél. 05 49 41 82 36

Découvrez REPLAY, l'émission du Jeu Vidéo sur MCM !

Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi *de 18 h 30 à 21 h* et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !

les dates de sortie des jeux sont susceptibles d'être modifiées

Bien sûr, n'importe quel simulateur digne de ce nom propose maintenant des parties multijoueurs sur Internet. Mais Fighter Ace va plus loin que les autres, puisque des centaines de pilotes peuvent s'y affronter simultanément. Ensemble, les cinq grandes puissances du jeu (États-Unis, Royaume-Uni, Allemagne, Union Soviétique et Japon) alignent près d'une centaine d'appareils différents, tous pilotables. Mais pour être commercialement viable, un jeu massivement multijoueur doit par définition s'adresser aux masses : le réalisme y est donc totalement sacrifié en faveur du fun. Voler seul dans une arène vide n'a aucun intérêt, il faut donc par nécessité rejoindre les modes de jeu les plus populaires, qui sont le Death Match et la Conquête de Territoires. Dans le premier cas, c'est très simple : on se retrouve sur un coin de piste, avec une grande bataille aérienne au-dessus de la tête. Ici, c'est chacun pour soi. Décoller dans ces conditions n'est pas évident, et des avions de toutes les périodes



Les bombardements stratégiques des Forteresses Volantes sont particulièrement efficaces.

Fighter Ace 3.6

COMBAT AÉRIEN

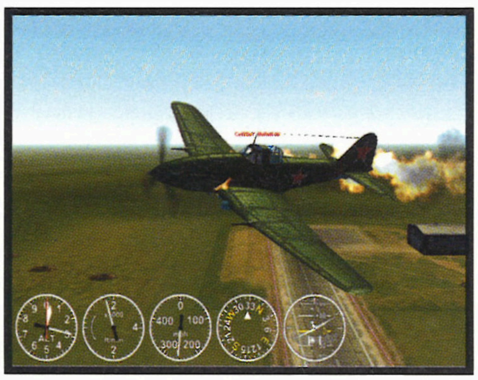
BONNE NOUVELLE POUR CEUX D'ENTRE VOUS QUI RÊVENT DE DEVENIR DES PILOTES DE CHASSE DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE, MAIS QUI L'ONT RATÉE ET QUI SONT TROP FEIGNANTS POUR APPRENDRE À PILOTER : C'EST EXACTEMENT CE QUE PROPOSE FIGHTER ACE. POUR 10 DOLLARS PAR MOIS, QUAND MÊME.

et tous les pays sont mélangés sans aucun souci d'équilibre. La partie se termine quand vous en avez marre de vous faire descendre.

Des combats un tout petit peu fantaisistes

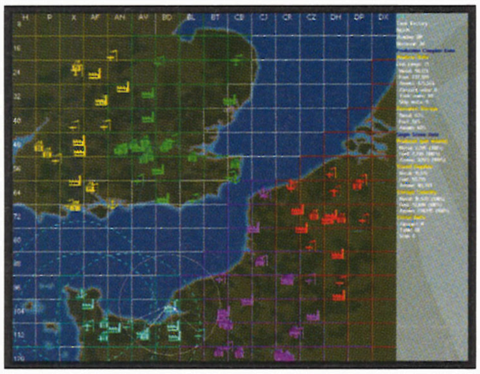
Le mode Conquête Territoriale est beaucoup plus riche, puisqu'il fait intervenir des notions de ressources économiques et de frappes stratégiques. Les joueurs opèrent aussi bien en attaque qu'en défense, avec des intercepteurs, des « Jabos » d'appui tactique ou des bombardiers lourds. Les attaques réussies sur le territoire ennemi déclenchent automatiquement l'envoi de tanks vers les objectifs abîmés, et ces troupes peuvent elles-mêmes devenir la cible des pilotes adverses. Le problème derrière ce sympathique moteur, c'est que tout est complètement bordélique. Pas d'alliance ici : chaque camp est simultanément en guerre contre tout le reste, sur des cartes totalement imaginaires et incohérentes. Et à quoi bon inclure des coucous de 1940, dépassés techniquement, puisque pour gagner dans ce tir aux pigeons, il faut impérativement voler avec les machines les plus modernes ? Pourquoi s'encombrer de tous ces zincs historiques, dans un jeu qui finalement n'a rien à voir avec la Seconde Guerre mondiale ? À trop chercher le fun, Fighter Ace néglige le réalisme le plus basique. Il est donc à réserver aux amateurs de batailles entre Anglais et Américains, quelque part dans la 4e dimension.

Atomic



TOUT PUBLIC — PLEIN INTERNET

CONFIG MINIMUM 800 MHz, 512 Mo de RAM, carte 3D 64 Mo
ÉDITEUR Jaleco Entertainment
DÉVELOPPEUR Jaleco Entertainment États-Unis
TEXTE ET VOIX V.O.



Sur cette carte, on voit en bleu la position des usines japonaises de Normandie.

Un peu de technique

Testé dans sa version 3.6, Fighter Ace ne brille ni par la qualité de ses décors ni par l'originalité de sa bande-son. Des tas de combinaisons bizarres au clavier sont nécessaires pour jouer (même en mode Arcade), et le manuel est inexistant. De plus, le seul serveur étant situé aux États-Unis, même avec une bonne connexion, le lag peut poser problème.

En Deux Mots

PAS AUSSI FUN QU'UN VRAI JEU D'ARCADE, PAS AUSSI IMPRESSIONNANT QU'UN VRAI SIMULATEUR, FIGHTER ACE EST BIEN RÉALISÉ, MAIS SON CONCEPT DE DÉPART EST BANCAL. À MOINS D'ÊTRE UN ACHARNÉ DU DOGFIGHT À LA SAUCE WORLD WAR II, OU DE MOBILISER DES MEUTES DE COPAINS POUR JOUER EN ESCADRILLE, IL MÉRITE DIFFICILEMENT DE PAYER UN ABONNEMENT.

- \+ Des tas d'avions plutôt jolis à regarder
- \+ La conquête de territoires, amusante en groupe
- – Des décors inexistants
- – Des temps de vol interminables pour les bombardiers lourds
- – Des batailles confuses et désorganisées, sans cohérence stratégique

Note	
TECHNIQUE	6
ARTISTIQUE	6
INTÉRÊT	6

UN BEAT THEM ALL, ÇA FAISAIT LONGTEMPS QU'ON N'AVAIT PAS VU ÇA SUR PC. CHAOS LEGION EST DÉJÀ SORTI SUR PS2, ET JE NE SAURAIS VOUS EXPLIQUER À QUEL POINT IL EST JUBILATOIRE DE PASSER LE JEU EN 1280X1204, PUIS D'APPELER JULO DE JOYPAD, JUSTE POUR VOIR SA TRONCHE DE DÉGOÛTÉ.

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM 1,2 GHz, 256 Mo, GeForce 3
ÉDITEUR Capcom
DÉVELOPPEUR Capcom Japon
TEXTE V.F. **VOIX** V.O.

Chaos Legion

BEAT THEM ALL





Voilà ce qui arrive quand on joue avec le feu.



Triple axel périlleux.

Le principe est très simple, il s'agit de diriger Sieg Wahrheit, un puissant guerrier armé d'une épée magique plus lourde que lui et de foncer dans un gros tas bien dense de monstruosités en tout genre. Le but est d'empêcher un vieux pote qui se prend pour Dark Schneider, Victor Delacroix, de laisser traîner ses monstres partout et de semer un bazar pas possible sur la planète. En attendant de le retrouver, il faudra faire le ménage soi-même. Heureusement, il est possible d'invoquer à tout moment des Légions, des espèces de pigistes totalement sous contrôle, qui iront faire le sale boulot à notre place. Vu la subtilité des combats, ça permet de se reposer un peu les doigts parce que le reste du temps, on effectue des combinaisons de touches pour obtenir des combos, sans trop se poser de questions. De toute façon, certaines batailles sont tellement confuses qu'on ne pige absolument rien à ce qui se passe à l'écran. Entre deux missions, on fait le compte des points d'XP engrangés, et on les répartit entre les légions qu'on veut développer. Ensuite, c'est reparti, on replonge tête baissée dans les fourmilières du mal. Chaque niveau est clôturé par un Boss qui fait généralement trois fois l'écran, et ce n'est pas la peine d'acheter un 22 pouces, il fera toujours trois fois l'écran. Voilà, les tableaux s'enchaînent, et ça continue comme ça indéfiniment jusqu'à ce que vous chopiez une belle tendinite.

Chaos nerveux

Mais Chaos Legion a quand même ses bons côtés. Tout d'abord, son gameplay basique le rend extrêmement défoulant. Ensuite, la gestion des Légions apporte un petit côté tactique rafraîchissant. Il faut toujours penser à utiliser leurs compétences à bon escient ; par exemple, certaines sont efficaces face aux unités métalliques, d'autres sont utiles quand les ennemis sont à distance. Enfin, la réalisation est honnête mais c'est surtout cette ambiance gothique qui donne à elle seule une bonne partie de l'intérêt du soft, avec un héros qui a sacrément la classe et des ennemis superbement designés. Bon, je comprends que ça soit plaisant à jouer sur console, mais sur nos machines de gros blasés, ça n'est plus le même trip, ça manque de profondeur. Ah oui au fait, si vous n'avez pas de pad, enlevez 3 points à la note d'intérêt. Dis Capcom, à la place, tu veux pas sortir un nouveau Street Fighter Alpha spécialement optimisé pour mon PC ?

Blutch

Un peu de technique

On sent le lourd héritage de la Play 2. Même en haute résolution, le moteur 3D clignote par endroits et la distance d'affichage est ridicule. Bon, c'est toujours mieux que sur console hein.

En Deux Mots

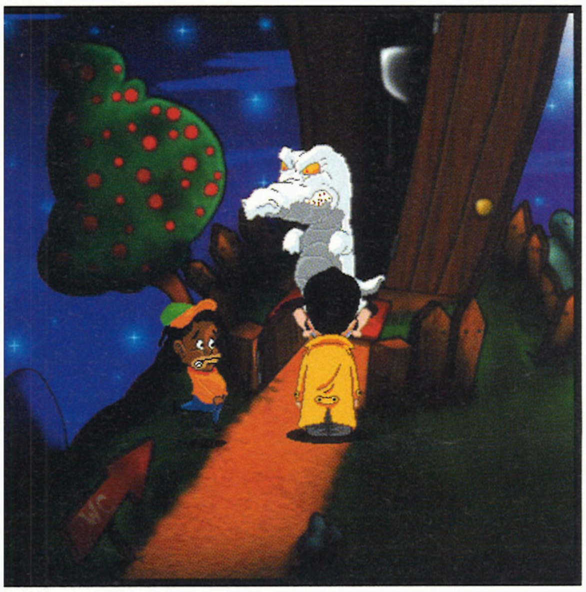
C'est répétitif et bourrin à l'extrême, mais ça défoule. Chaos Legion remplacera sans problèmes le punching-ball à l'effigie de votre patron qui traîne dans le placard. Attention, paddle indispensable.

- \+ Ça défoule
- \+ L'aspect artistique du soft
- \+ Le système d'XP
- − Beaucoup trop répétitif
- − Linéaire au possible

Note	
Technique	6
Artistique	8
Intérêt	5



bigben interactive
S2 Silent Storm
Un must du "tour par tour" tactique.
"Un mix entre Commandos et Fallout Tactics qui innove dans le contexte de la 2e guerre mondiale " JeuxVidéo.com
16/20 COUP DE COEUR: " Plus qu'une bonne surprise, Silent Storm est un titre intéressant sur beaucoup de points. Techniquement, le jeu s'en sort avec brio avec des graphismes en 3D fort agréables à l'oeil." PlayGuide
"Le jeu gère même la puissance des fragments de grenades individuellement, du jamais vue. Même Jagged Alliance 2 ne les prenaient pas en compte de cette manière." Joystick
SILEST.RU
PC CD ROM
Sortie : octobre 2003
Nival Interactive Russie
JoWooD Productions
© 2003 Nival Interactive. Silent Storm is a trademark of Nival Interactive. Published by JoWooD Productions. Image courtesy © Corel. All rights reserved.



En fait, Tony Tough n'est pas tout nouveau tout beau comme on essaye de nous le faire croire avec tant d'hypocrisie. Non non non, c'est pas vrai ça madame : le jeu est sorti en Italie depuis février 2000 ! C'est en fait le récent succès de Runaway qui a donné à Focus l'idée de sortir une version localisée de Tony Tough. Voilà, la vérité ayant une fois de plus triomphé, c'est la conscience tranquille que je vais vous causer du jeu. Tony Tough, c'est un petit détective à lunettes qui va devoir retrouver son chien en même temps qu'un blagueur qui vole des bonbons à Halloween. Le suspens insoutenable est en place...

TOUT PUBLIC	
CONFIG MINIMUM	PII 300 MHz 64 Mo
ÉDITEUR	FOCUS HOME INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR	PROGRAPH STUDIOS ITALIE
TEXTE : V.F.	VOIX : V.O.

Tony Thawk

Vous connaissez le principe : avec la souris, on ratisse l'écran à la recherche d'éléments interactifs et on ramasse des objets qu'on peut combiner.

Tony Tough and the Night of Roasted Moths

AVENTURE LOUFOQUE CLIQUABLE

AH, SACRÉ MONSIEUR PATATE... JE ME SOUVIENS ENCORE DE CE FAMEUX COURRIER DES LECTEURS OÙ IL DEVAIT JUSTIFIER SA NOTE SUR LE TEST DE RUNAWAY. IL AVAIT EU LE COURAGE DE SOULEVER LES VRAIS PROBLÈMES DU SOFT, PAS COMME CERTAINS. EH PATATE, REVIENS, FOCUS VIENT DE SORTIR TONY TOUGH, UN NOUVEAU JEU D'AVENTURE ! DAMNED, PLUS PERSONNE. À MOI DE JOUER...

Le reste du temps, on parle à une galerie de personnages complètement loufoques pour obtenir des infos, un peu comme moi à la rédac. Le but est de résoudre des énigmes à peine moins abusées que celles de Runaway ou de Gobliiins, mais qui restent dans l'esprit des jeux à la Day of the Tentacle. Par exemple, il faut tremper une sucette dans un verre de rhum pour obtenir du jus de fruit, ou encore couper de l'oignon pour faire pleurer un pirate qui n'en pouvait plus de se retenir, de manière à recevoir un objet crucial en remerciement. C'est pas aussi débile qu'actionner un sèche-cheveux sur une orange pour faire peur au cheval qui, euh, va aller ouvrir la fenêtre du balcon ; au moins ça reste trouvable. L'humour est omniprésent et je dois bien avouer que Tony Tough a réussi à me dérober quelques sourires, voire même quelques gloussements. En revanche, le soft pèche par une durée de vie inacceptable pour ce type de jeu (15 heures en moyenne !) et surtout, par une réalisation trop bâclée : déjà, l'ambiance sonore est inexistante, ensuite, les animations sont économisées au maximum, enfin, les graphismes se permettent de pixelliser. Excuse facile : « C'est old school, c'est fait exprès si c'est moche. » Non mais faudrait pas se moquer de nos GeForce, quand même. Manquerait plus qu'une Install en MS-DOS... Tiens, pour la peine, je l'ai mis où mon Maniac Mansion ?

Blutch

Un peu de technique

Alors là, vous pouvez l'installer sur cette vielle carcasse poussiéreuse qui vous sert de PC, ça tournera sans problèmes. Vous pouvez même enlever le processeur, je suis sûr que ça continuera à tourner.

Admirez la profondeur des décors...





Heureusement, on peut zapper les dialogues en cliquant sur la souris.

En Deux Mots

SANS ÊTRE UNE CATASTROPHE, TONY TOUGH PÈCHE PAR UNE DURÉE DE VIE TRÈS COURTE ET UNE RÉALISATION TROP FAIBLARDE. L'AVENTURE RESTE HONNÊTE, MAIS CE N'EST CERTAINEMENT PAS LE POINT & CLICK QUE LES FANS ATTENDENT EN FRÉTILLANT DES TENTACULES.

- + L'humour
- + Le prix, moins de 35 euros
- + Les enfants y trouveront probablement leur compte
- − La durée de vie, même à ce prix
- − La réalisation vieille de 3 ans

Note	
TECHNIQUE	4
ARTISTIQUE	4
INTÉRÊT	5

QUAND ENCLAVE EST SORTI SUR XBOX, IL Y A QUELQUES MOIS, LES PREMIERS MOTS DES CONSOLEUX FURENT : « OOOOOOH, C'EST BEAU ! » BON, APRÈS, ILS ONT RAPIDEMENT ENCHAÎNÉ SUR : « BOOOUH, C'EST NUL ! » EN DES TERMES PARFOIS MOINS ÉDULCORÉS. INUTILE DONC D'INSISTER SUR LE SCEPTICISME QUI M'ENVAHIT AU MOMENT D'ENTAMER LE TEST DE CE TRANSFUGE...



Jolie, non ? (Je parle de la bicoque).

Enclave

JEU D'ARCADE/ACTION RÉPÉTITIF

TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 700 MHz, 256 Mo RAM, 2 Go DISQUE DUR, CARTE 3D 32 Mo
ÉDITEUR VIVENDI UNIVERSAL
DÉVELOPPEUR STARBREEZE SUÈDE
TEXTE ET VOIX V.F.

Un peu de technique

Malgré les recommandations optimistes des développeurs, optez plutôt pour une machine ayant les reins solides (un gros PIII et une GeForce3, par exemple) si vous souhaitez profiter d'une résolution à partir de 1024x768.

Trois CD pour un hack'n'slash ? Ils ont mis le paquet, les petits gars de Starbreeze. Première constatation : graphiquement, le jeu a bien profité de son passage sur PC. Les dernières technologies 3D ont été mises à profit pour un rendu époustouflant. Mais déjà, premier bémol, sur des configs moyennes, le jeu a du mal à s'exprimer en haute résolution. Pour bénéficier d'un réel confort dans la maniabilité, basculez en 800x600. C'est toujours aussi beau, cela dit, mais tout ça sent cruellement le manque d'optimisation.

Des deux côtés, c'est mieux

Deux campagnes sont disponibles d'entrée de jeu (contrairement à la version Xbox) : une voie « Light » et une voie « Dark », offrant chacune son lot de personnages à incarner (sorcier, guerrier, halfling, etc.), et proposant la même histoire, narrée d'un point de vue opposé. Si la première s'attache essentiellement à vous confier des missions de protection, ou de récupération d'objets de valeur, la deuxième vous permettra de rejouer ces mêmes scènes en tentant de mettre des bâtons dans les roues du héros. Jouissif. Les premiers pas dans le jeu sont également prometteurs, la maniabilité n'est pas en reste, et l'on assimile rapidement les principes de base. Mais au bout de quelques missions, le manque de variété dans le gameplay se fait cruellement ressentir. Point de combos à apprivoiser, pas de mise en scène particulière lors des combats, pour être tout à fait honnête, on s'ennuie rapidement. Et ce, malgré une trame plutôt aguichante sur le papier. Mention spéciale au doublage français qui, une fois de plus, plombe grandement la crédibilité du soft par des « acteurs » aussi inspirés qu'un Jean-Claude Vandamme qui s'essayerait à Shakespeare.

La trépanation pour tous

Et ne cherchez pas le salut du côté de l'I.A. des PNJ. Les ennemis ne semblent connaître d'autre tactique que celle du « fonçons dans le tas », tandis que vos alliés s'avéreront aussi précieux et utiles (comprendre : stupides, voire dangereux) qu'une loutre au sein d'une rédaction.

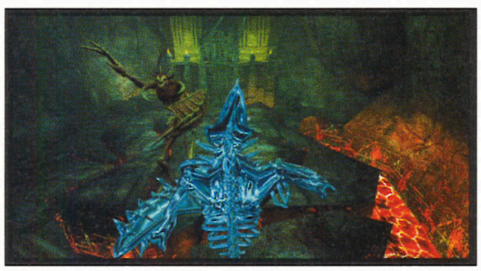
Au final, un produit en demi-teinte donc, qui pourra satisfaire les amateurs d'action immédiate, pas trop échaudés par un gameplay relativement statique.En revanche, pour ceux qui sont toujours à l'affût d'un successeur à Die By The Sword, voire Dungeon Siege, ben... continuez de chercher, les gars.Ça finira par tomber...

Faskil

On ne s'encombre pas de stratégie : optez pour les armes les plus fortes, et les protections les plus solides.



Une des rares bonnes surprises du jeu : la possibilité d'incarner un « clone » du Boss de fin de niveau.



En Deux Mots

UN PETIT JEU PAS DÉSAGRÉABLE, MAIS QUI DÉÇOIT VITE PAR UN GAMEPLAY BROUILLON. À RÉSERVER AUX FANS PURS ET DURS DU GENRE, LES AUTRES RISQUENT DE SE SENTIR FLOUÉS. À NOTER QUE LE DOUBLAGE EST POURRI.

- + Graphiquement supérieur à la version Xbox
- + Bonne prise en main
- + Deux campagnes « en miroir »
- − Un gameplay répétitif
- − L'I.A. des PNJ, désastreuse
- − Le doublage catastrophique

Note	Critère
7	TECHNIQUE
8	ARTISTIQUE
6	INTÉRÊT

TOUT PUBLIC · INTERNET 12 · LOCAL IP/IPX 12

CONFIG MINIMUM **300 MHz, 64 Mo de RAM, carte vidéo 8 Mo**
ÉDITEUR **CDV**
DÉVELOPPEUR **Madcat Interactive Allemagne**
TEXTE ET VOIX **V.O.**



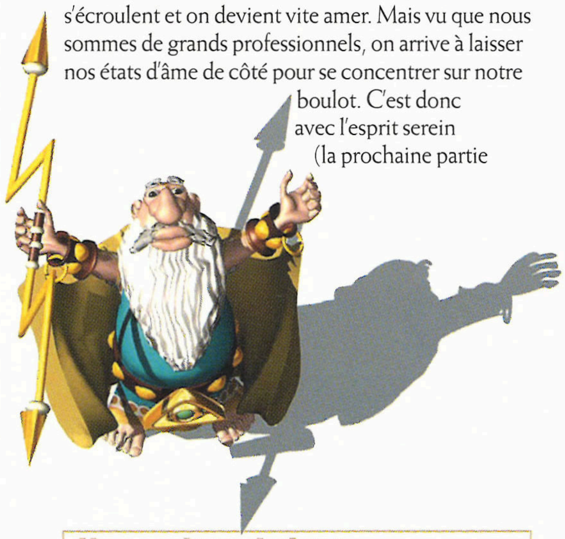
ÇA VOUS DIRAIT DE DEVENIR UN DIEU ? DE CONVERTIR DES MILLIERS DE FIDÈLES ? D'IMPOSER VOTRE VOLONTÉ AU MONDE EN CLAQUANT DES DOIGTS ET D'ANÉANTIR VOS ENNEMIS D'UN SIMPLE TRAIT DE FOUDRE ? EH BIEN, ON EST CONTENT POUR VOUS, CONTINUEZ DE RÊVER CAR CE N'EST PAS DEMAIN LA VEILLE QUE ÇA ARRIVERA. SURTOUT PAS AVEC HEAVEN & HELL !

Heaven & Hell

STRATÉGIE TEMPS RÉEL RATÉ

À l'approche du bouclage, on n'a qu'une envie : finir ses dernières pages pour vaquer à ses occupations. Du genre passer sa journée sur les serveurs de Battle.net. Mais tout le monde ne voit pas ça de cet œil, en tout cas pas notre redac' chef adoré. Alors quand un jeu arrive au dernier moment, comme c'est le cas avec Heaven & Hell, il prend un malin plaisir à nous donner des tests de dernière minute. Nos rêves de tranquillité s'écroulent et on devient vite amer. Mais vu que nous sommes de grands professionnels, on arrive à laisser nos états d'âme de côté pour se concentrer sur notre boulot. C'est donc avec l'esprit serein (la prochaine partie de War3 contre Caf' va durer 2 min (ndCaf : vantard !)) que je me suis lancé dans ce petit jeu de stratégie qui ne paye pas de mine. À tel point qu'au premier abord Heaven & Hell ne donne pas envie de passer ses nuits devant son écran : graphisme archaïque, animations saccadées, effets sonores limités… Bref, on comprend vite pourquoi ce titre tourne sans sourciller sur des petites config'. C'est à croire que les développeurs ont oublié ce jeu dans un tiroir et qu'ils ont décidé de le mettre à la vente après avoir remis la main dessus. Ici, le bien et le mal s'affrontent par l'intermédiaire de croyants. Un prophète doit utiliser des miracles (créer un arc-en-ciel, faire apparaître un ange…) pour impressionner la galerie, puis convaincre ses futurs fidèles de se convertir au bien ou au mal, tout dépend de quel bord vous êtes. Vous passez de village en village en quête d'adeptes qui vont grossir vos rangs de fanatique prêts à tout pour imposer leur doctrine. Dans l'idée, le concept du jeu s'avère intéressant, même s'il n'est pas sans nous rappeler un certain Populous. Malheureusement, beaucoup d'idées sont sous-exploitées. Du coup, on se retrouve face à des missions linéaires et vu que le rythme du jeu est très lent, on a l'impression que l'on va s'endormir sur son clavier. Pourtant, dans l'absolu, Heaven & Hell n'est pas un mauvais jeu puisque les divers personnages répondent au doigt et à l'œil, et les sorts se déclenchent au moment désiré. Aucun défaut majeur dans la jouabilité n'est à retenir. Seulement voilà, ce titre est ennuyeux à mourir et visuellement à la limite de ce que mes yeux peuvent supporter (les screenshots ne font pas justice aux animations en deux étapes des personnages). Vu que le CD est bien équilibré, y a sûrement moyen de le reconvertir en frisbee. Ouf.

Cyd



Un peu de technique

Il ne faut pas rêver, on ne peut pas avoir un jeu qui tourne sur un 486 (ou presque) et lui demander d'être beau. Même en voulant monter la résolution, il faudra à peine un 500 MHz avec 256 Mo de RAM.

Les différents bâtiments ne servent qu'à une chose : amasser un maximum de mana pour lancer vos sorts.



En Deux Mots

Heaven & Hell propose quelques idées intéressantes qui sont malheureusement gâchées par une réalisation déplorable. À croire qu'il faudra attendre Black & White 2 pour avoir un God Game correct. Sur ce, je vous déconseille fortement l'achat de ce titre.

- \+ Tourne sur des petites config'
- − Animations pitoyables
- − Effets sonores ridicules
- − Manque de sortilèges
- − Missions linéaires et répétitives

Note	
TECHNIQUE	3
ARTISTIQUE	3
INTÉRÊT	3

4 INTERNET
LOCAL 4 IP/IPX
TOUT PUBLIC

CONFIG MINIMUM PIII 1GHz, 256 Mo de RAM, carte 3D 32 Mo
ÉDITEUR Electronic Arts
DÉVELOPPEUR Headgate Studios États-Unis
TEXTE ET VOIX V.O.



QUAND ON M'A PROPOSÉ DE JOUER AU GOLF DANS LE « BOIS AU TIGRE », J'ÉTAIS PAS TRÈS CHAUD. ÇA M'A PARU PEU RAISONNABLE. « MAIS NON, TIGER WOODS, C'EST UN GRAND CHAMPION ! » ON M'A DIT. « QUEL ABRUTI CE FUMBLE. » ALORS J'AI FRAPPÉ TOUT LE MONDE ET APRÈS J'AI FAIT UN PETIT 18 TROUS POUR ME DÉTENDRE. ET ÇA MARCHE.

Tiger Woods PGA Tour 2004

SIMULATION DE GOLF

Faut dire qu'Electronic Arts connaît bien l'art de nous faire aimer des sports dont on se contrefout habituellement. Comme chaque année, les nouveautés se greffent au mastodonte qu'est PGA. Ça nous fait donc un total de 18 parcours avec un éditeur, 16 gueules de joueurs connus et une gestion de la physique améliorée. La customisation du perso est encore plus poussée qu'avant, jusqu'à la taille des oreilles ou la largeur de la mâchoire. Nouveau aussi, le mode World Tour qui place votre joueur face à de nombreux challenges techniques. Sortir de trois bunkers et marquer en moins de 13 coups par exemple. Comme pour les tournois, ces épreuves rapportent du fric que l'on investit dans les compétences ou des leçons spéciales. Point de vue réalisation, les graphismes ont été améliorés et les décors sont moins statiques. On admire le vent dans les arbres, l'herbe qui ondule… On finirait même par croire que dehors, c'est bien. Il y a aussi plein de commentateurs et de personnes qui applaudissent. C'est très bien rendu mais on peut leur couper le sifflet pour profiter des bruits de la nature, des oiseaux qui gazouillent et autre hérisson en vadrouille. Côté gameplay, on retrouve le système Trueswing qui nous oblige à secouer la pauvre souris pour réussir ses coups. Et pour les fainéants, la jauge de puissance cliquable, plus classique, est aussi disponible. Ensuite tout dépend d'une flopée de paramètres comme la météo, le terrain et, évidemment, les compétences. Une fois tout ça maîtrisé, vous pourrez aller sur le Net pour prendre une tôle comme Tiger Woods en ce moment. Mais attention, faut être membre et c'est payant, comme le vrai golf. Sinon il reste le direct IP ou le LAN (folle ambiance). En tout cas, que ce soit sur le terrain ou dans les options de gestion, les possibilités de PGA Tour 2004 sont hallucinantes, rien qu'en solo. Le seul problème, c'est que comparé à la version 2003, il n'y a pas grand-chose de nouveau au final. Comme disait Blutch pour NHL : « Acheter une version sur deux constitue la meilleure solution » (100 euros de copyright, dur). On peut d'ailleurs se demander ce qu'EA va pouvoir trouver pour le prochain opus. Moi j'ai une idée : plus de liberté ! Le golf, c'est aussi se balader, faire l'andouille en petite voiture ou poser une pêche dans le trou n°11.
Là on est toujours collé à la balle, impossible de flâner et c'est triste. Vous allez quand même pas m'obliger à sortir pour de vrai ?

Fumble

La customisation permet de créer des golfeurs très laids pour effrayer l'adversaire.





Rahhh les bunkers ! Stupide balle, je hais le golf !

Un peu de technique

C'est techniquement impeccable. Ça tourne impeccablement en 1024x768 tous les détails à fond. En revanche, Tiger Woods n'est pas très francophile. Tout est en anglais et sans sous-titres dans la version testée.

En Deux Mots

Un excellent jeu de golf qui allie le fun instantané d'un petit parcours et une gestion de carrière à la profondeur abyssale. Incontournable dans son domaine quand on n'a pas déjà le précédent.

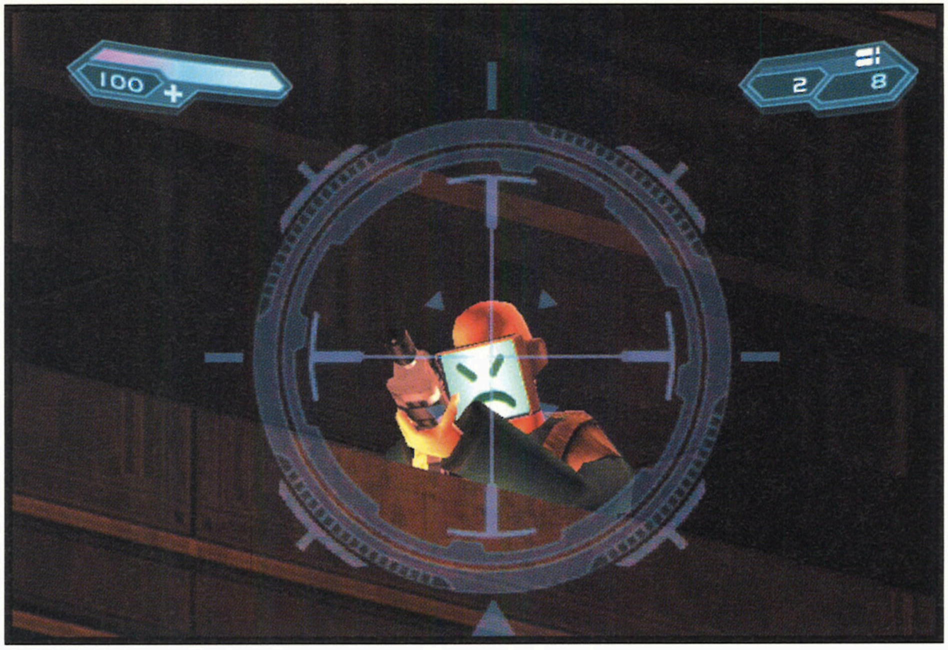
- \+ L'ambiance bien améliorée
- \+ De plus en plus complet
- \+ Entièrement paramétrable
- − Pas assez de nouveautés
- − Les bunkers, raaah !

Note	Catégorie
8	TECHNIQUE
7	ARTISTIQUE
8	INTÉRÊT
5	POSSESSEURS VERSION 2003

Dites-moi, ça fait longtemps que vous n'avez pas joué un héros à qui il arrive une tuile ? Suite à un coup monté, Mace Griffin perd son boulot de shérif de l'espace et se retrouve emprisonné, à casser des cailloux dans le vide galactique. De retour à la vie civile, il embrasse la vénérable profession de chasseur de primes afin de retrouver les méchants qui sont responsables de sa ruine socioprofessionnelle.

Soupe au laid

Sans être moche, le jeu est particulièrement terne. Les premiers niveaux se disputent les différentes nuances de gris et de marron et la laideur des explosions

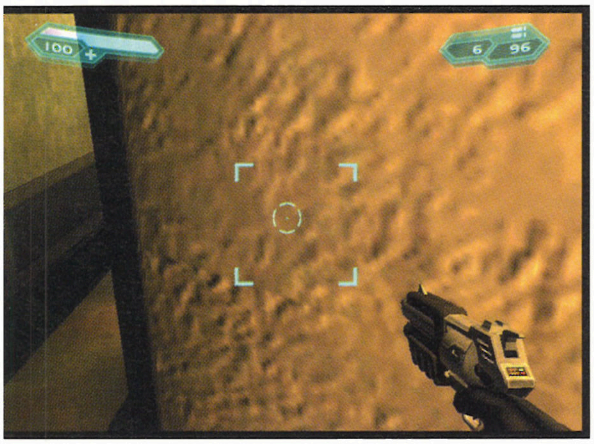


Mace Griffin Bounty Hunter

F P S E T S I M U L A T I O N S P A T I A L E

TOUT PUBLIC

Config minimum 1GHz, 128 Mo Ram, GeForce 32 Mo, DirectX 9
Éditeur Black Label Games
Développeur Warthog
Texte et voix En français



Des textures de qualité. Si si...

EN VOILÀ UNE IDÉE ORIGINALE QUE DE PROPOSER UN FPS AVEC LA POSSIBILITÉ DE SAUTER DANS UN VAISSEAU POUR COMBATTRE DANS L'ESPACE, LE TOUT SANS TRANSITION. DOMMAGE QUE CELA SOIT LE SEUL INTÉRÊT DU JEU.

n'impressionnera malheureusement pas assez votre rétine pour masquer certaines textures hideuses. Je vous épargne la description des vidéos qui disputent la palme de l'aspect inesthétique aux cinématiques 3D (malgré les personnages relativement réussis). La qualité de l'environnement sonore ne fera pas vibrer votre installation audio à part peut-être certains sons qui ne sont pas sans rappeler le crissement d'une fourchette sur un tableau noir. Bien que sortant parfois de nulle part, les voix sont de bonnes factures. Enfin, les musiques, nettement plus réussies que le reste du jeu, rythment une action qui n'existe pas.

Amusant comme une colique

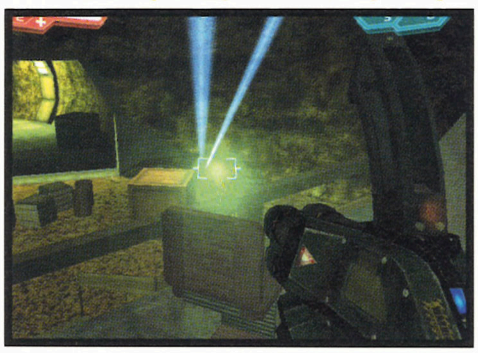
Le gameplay n'a pas été épargné non plus : le fusil de snipe perdant la direction visée au moment du zoom, la gestion étrange des dégâts, les ennemis qui se fondent dans le décor, le manque de réactivité de l'I.A. qui les fait passer pour des statues de pierres, la sensation que le jeu a tout juste été adapté de la Xbox ou encore le manque d'intérêt des missions en vol. On le regrettera d'autant plus que l'idée de permettre au joueur de monter dans un vaisseau et d'aller faire un carton dans l'espace, le tout sans chargement, était particulièrement bonne. Les développeurs ont quand même réussi à intégrer quelques idées sympas, comme le système de waypoints qui vous permet de jouer sans regarder l'écran, l'interface flottante (seule réussite esthétique du jeu) et les animations des ennemis au moment de leur mort. Mention spéciale pour certains objectifs comme « Trouver Dawson » alors que ce dernier se trouve à 3 m de la porte du vaisseau par laquelle vous êtes obligé de sortir. Au final, si le concept était bon, Mace Griffin Bounty Hunter est malheureusement passé à côté du titre de « jeu réussi ». En fait, il est même passé à côté du titre de « jeu moyen ».

Bishop

Un peu de technique

Si votre machine a moins de deux ans, il devrait réussir à tourner sans trop de problèmes. Le plus difficile sera de trouver l'envie d'y jouer.

Le lance-roquettes, parfois efficace, parfois pas.



En Deux Mots

À moins d'avoir de l'argent en trop ou de collectionner les jeux dont on ne remarquerait pas l'absence, vous éviterez soigneusement ce titre qui a autant d'intérêt qu'une éruption solaire près d'Altaïr 4. Certains softs sont beaux à défaut d'être amusants. Ça n'est même pas le cas ici.

+ Le système de waypoints
+ L'absence de transition entre le FPS et le shoot spatial
− Annulé seulement aux États-Unis

Technique	5
Artistique	4
Intérêt	4

test test test test test test

TOUT PUBLIC · 16 INTERNET · LOCAL 16 IP/IPX

CONFIG MINIMUM PIII 700 MHz, 128 Mo RAM, CARTE 3D 32 Mo
ÉDITEUR EA SPORTS
DÉVELOPPEUR ELECTRONIC ARTS TIBURON ÉTATS-UNIS
TEXTE ET VOIX V.O.



Hop, un coup de playmaker pour changer la tactique de l'aile droite pour un jeu de passe.

Madden NFL 2004

SPORT

C'EST PLUS QU'UN RITUEL, OCTOBRE EST DÉSORMAIS SYNONYME DE L'ARRIVÉE DE LA NOUVELLE FOURNÉE DES JEUX EA SPORTS. TEL UN NELSON MONFORT, JE REGARDE MES PETITES FICHES POUR VÉRIFIER À DEUX FOIS : C'EST BIEN LE QUATORZIÈME OPUS DE MADDEN. AH QUAND MÊME…

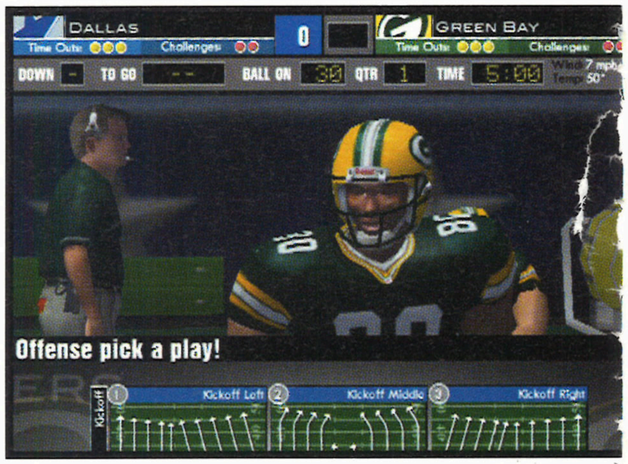
Un peu de technique

Si la configuration minimale est un peu légère pour goûter pleinement au jeu, celui-ci reste relativement peu gourmand et s'accommodera sans problèmes d'une GeForce 2. Il faudra par contre disposer d'un paddle à double stick analogique pour profiter du playmaker. À noter que certains modèles sont bizarrement incompatibles, alors méfiance.

Il est 23h04, le tonnerre gronde, et le déluge s'abat sur la côte normande. Le point positif avec la pluie, c'est que ça fait fuir les mouettes. C'est bruyant les mouettes, alors un peu de calme et de répit pour se pencher sur ce nouveau Madden, ce n'est pas du luxe. Surtout que, comme chaque année, on a droit à un peaufinage du moteur 3D, une mise à jour de la base de données des joueurs, une I.A. un poil plus intelligente, de nouvelles voix… Oh là, du calme ! C'est que j'ai encore une page à remplir, moi.

Come out and play !

Il y a quand même de bonnes petites choses à se mettre sous la dent, et la première véritable nouveauté se trouve du côté du gameplay, avec l'introduction du « playmaker ». Utilisable uniquement avec une manette à deux sticks analogiques (pensez manette PS2), il permet de contrôler en simultané deux actions différentes. Typiquement, lors d'une mise en jeu, vous pourrez utiliser le stick analogique droit du paddle pour modifier la tactique de votre ligne offensive. Une alternative intéressante aux traditionnels « audibles », réservés aux changements de stratégie radicaux. De la même manière, durant une phase de course, le playmaker servira à guider les blocks de vos équipiers. Ça paraît simple mais c'est beaucoup plus dur à maîtriser qu'il n'y paraît.



Madden ownz me

La grande nouveauté de cet épisode reste le mode Owner, qui ajoute au mode Franchise une notion de management financier de l'équipe. On se charge du prix des tickets, du merchandising, ou des sodas et autres hot-dogs. Publicité, choix du stade, de la ville, tout est possible dans un mode qui offre un niveau de liberté jamais vu dans le foot US. Et l'intégration est parfaite. Purement diabolique. Graphiquement, ce n'est pas la grosse claque. Certes les textures de peau sont un poil plus détaillées, mais ça s'arrête là. Madden est beau, mais sans plus. En ce qui concerne les commentaires, si ceux d'Al Michaels ont gagné en pertinence, ceux de Madden restent par contre toujours autant à côté de la plaque. La bande-son est variée, avec quelques titres qui sonnent bien et mettent dans l'ambiance. Un produit réussi pour les fans qui, comme les amateurs de Nascar, sont souvent des êtres rares dans l'Hexagone…

C_wiz



10 dollars pour garer sa voiture dans l'herbe, faut peut-être pas pousser hein.

En Deux Mots

LE MODE OWNER À LUI SEUL POURRA JUSTIFIER L'ACHAT POUR LES FANS. LE MÉLANGE DE SIMULATION ET DE MANAGEMENT A DE QUOI LES FAIRE FRÉTILLER PENDANT QUELQUES MOIS.

- + Le très profond mode Owner
- + Gameplay revu
- − Les commentaires de Madden
- − Pas de révolution graphique

Note	
TECHNIQUE	7
ARTISTIQUE	7
INTÉRÊT	8

Le magazine + le DVD

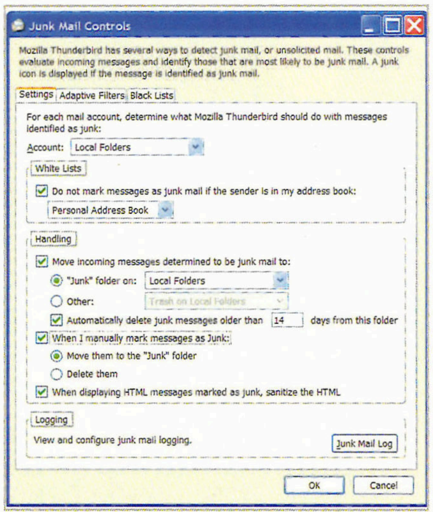


EN VENTE MAINTENANT

PAR C_WIZ

DES UTILITAIRES À LA MODE

Kinenveu de mes utils', kinenveu. Allez ma bonne dame, ils sont beaux, tout frais et pas chers en plus. Vous m'en prendrez deux pages ? Allez, je vous mets la troisième en rab, c'est le mari qui va être content. Comment ça, ça fait camelot ? Bon O.K., j'y peux rien hein, on a ça dans le sang chez moi, c'est de famille.



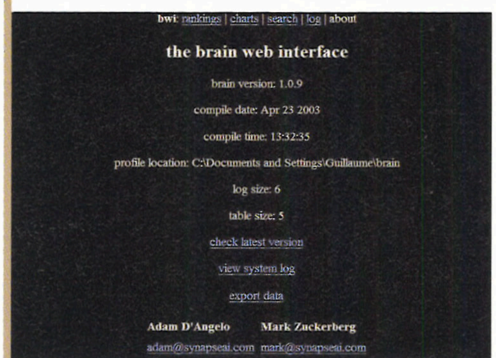
Les White Lists intégrées, ou comment rassurer même les plus méfiants. À noter qu'une gestion des Black Lists est prévue pour une future version, en utilisant les nombreux annuaires dédiés.

Mozilla Thunderbird

Après avoir passé en revue le mois dernier Firebird, le nouveau brouteur Web issu de Mozilla, il était normal qu'on se penche ce mois-ci sur Thunderbird, son copain le client mail. D'autant que comme vous allez le voir, il n'est pas si mal que ça. Mais je vous vois venir, vous allez me dire, oui tout ça, moi les softs en version 0.2 j'y touche même pas, et surtout pas pour un truc aussi important que les mails. Bon, en temps normal je vous aurais donné raison, mais faut pas oublier qu'il n'est pas si nouveau que ça ce client mail. Si l'interface, elle, est nouvelle, le cœur est dérivé de l'ancienne version qui était incluse avec Mozilla. Et parlons de l'interface, toute mimi. Rien qu'en regardant les icones, on se sent reposé, le cœur léger. Pour le reste, ça ressemble un peu à Outlook Express, avec une interface en trois pans, à gauche les dossiers et à droite la liste des messages, suivis de la visualisation du message en cours. Pas de grosses surprises, on ne s'en plaindra pas. Le carnet d'adresses est assez bien ficelé, en sus de la gestion des contacts, on trouve de quoi mettre en place des listes de diffusion, c'est pratique. La messagerie instantanée est également au programme, mais elle fera son apparition dans une prochaine version. Le petit plus qui va vraiment très bien, c'est le filtre anti-spam. Thunderbird inclut un filtre dit Bayesien, c'est-à-dire à apprentissage automatique. L'intégration à l'intérieur même du client apporte quelques petits avantages non négligeables, comme par exemple la possibilité d'exclure du filtrage les expéditeurs présents dans le carnet d'adresses. C'est tout bête, mais ça rend le truc vachement plus efficace. C'est comme Firebird en fait, on en redemande.

- VERSION : 0.2
- ÉDITEUR : Mozilla Foundation
- LICENCE : Freeware
- URL : www.mozilla.org

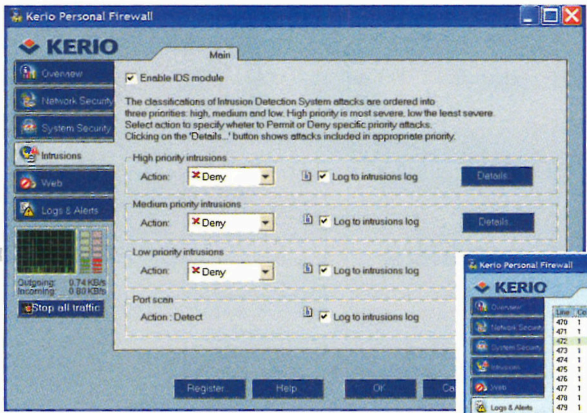
The Brain



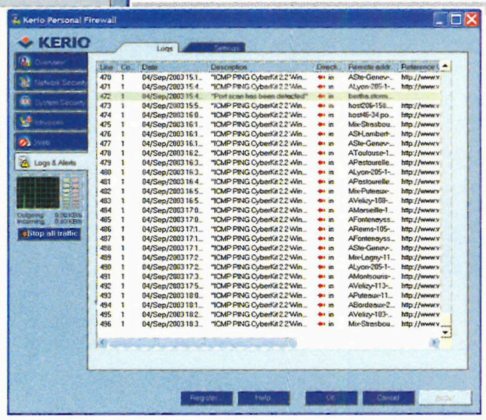
L'interface Web de The Brain a un petit côté... dépouillé. Enfin, c'est pas pour ça qu'on l'aime, hein.

Si y'a bien un truc reloud dans la vie d'un geek, c'est de faire des playlists Winamp. Écouter un album en entier, perso, ça me saoule, et faire un gros random sur mes 400 teraoctets de zik, ça tombe souvent à côté de ce que j'ai envie d'écouter. Ah bah oui, en plus je suis un mec pénible. Mais voila, il y a une solution ! Ça s'appelle The Brain, un petit plugin pour Winamp qui a dû être conçu juste pour moi. Bah oui, parce que c'est juste parfait. Créé à la base pour un lecteur multimédia un peu inconnu dénommé Synapse, les développeurs se sont dit que ça serait peut-être un bon moyen de se faire connaître que d'exporter leur techno vers Winamp. Et ça marche, le plugin apprend vos habitudes au fur et à mesure en retenant les titres qui reviennent le plus souvent, tout en essayant de mixer au mieux les genres selon vos goûts. Il s'en sert ensuite pour générer à la volée une playlist à la fois originale, tout en gardant en compte vos caractéristiques d'écoute. En deux mots, ça tabasse.

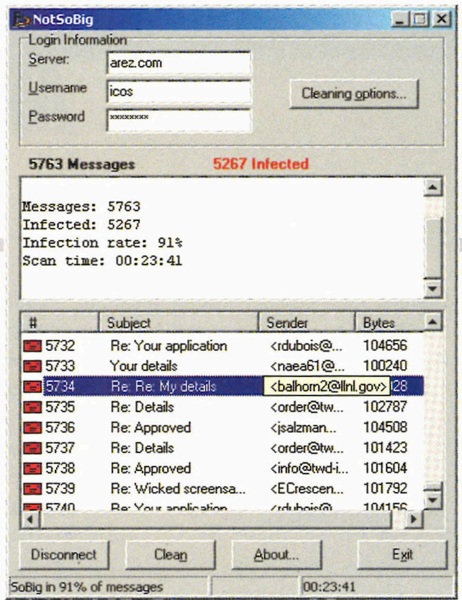
- VERSION : 1.0.9
- ÉDITEUR : Intelligent Media Group
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.synapseai.com/waplugin.asp



Interface minimaliste, mais le module anti-intrusions fait bien son boulot. Et puis si vous avez envie de flipper, matez la fréquence des tentatives. Après vous verrez, c'est le premier soft qu'on réinstalle après Windows.



Juste une petite note négative : la version testée semble encore un poil instable, particulièrement (et c'est bien dommage) avec Windows Update...



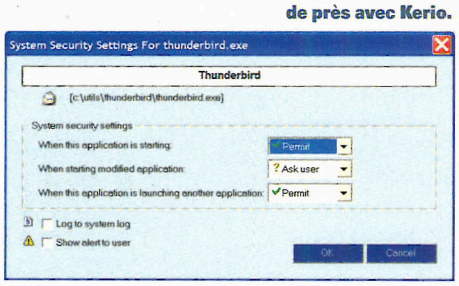
5000 mails infectés, hum. Parfois on se demande ce qui motive les développeurs à nous sortir des programmes... Sur ce coup-là, j'ai une petite idée.

Kerio Personal Firewall

Tiens, au passage je vais vous raconter un peu ma vie. Nan, mais vous allez voir, c'est passionnant. Et ça a un rapport. Si si, promis. Donc voila, c'était un dimanche soir, une semaine avant le bouclage, et je finissais le Top Utils. Et paf, un écran bleu. C'est que ça surprend en plus, je commençais à croire qu'ils étaient en voie d'extinction. Pas grave, je reboote tout ça, et paf, re-écran bleu au démarrage. Déformation professionnelle oblige, je commence à réfléchir à des trucs tordus, genre une carte PCI qui n'est pas bien dans son slot, ce genre de choses. Je vous passe les détails, c'est mon disque dur qui a cramé (I love you, Western Digital). Enfin, sûrement le contrôleur. Comme les backup et moi ça fait deux, je vous raconte même pas le nombre de trucs que j'ai paumé, ça inclut par exemple cette rubrique que je réécris pour la deuxième fois. Faut quand même que je vous aime hein. Vous allez me dire, c'est ça le rapport ? Non, pas encore. Je continue mon histoire. Vu que ma bécane habituelle est en rade, je me dis que je vais bosser sur l'autre. Et vu qu'elle n'avait jamais vu le Net, hop, un petit coup de Windows Update avant toute chose, histoire de télécharger les 37,8 Mo de patchs. Véridique. Bon, et 37,8 Mo c'est long, mine de rien. Et ça a suffit à ce que je me prenne un virus dans le nez. Coup de bol, ce n'était pas Blaster, mais l'autre, celui qui est censé tenter patcher votre machine tout seul. Tout ça pour dire que ça ne me serait pas arrivé si j'avais installé Kerio avant. Et ce petit firewall, il est pas mal du tout, gestion de multiples réseaux, création de règles en fonction des applications (et pas des ports, c'est lourd via les ports), anti-intrusion... Tiens et puis il y a des filtres de pub aussi, c'est pratique. Et de popup. Ça permet même de filtrer les cookies, pour les paranos. Ça rappellerait presque un bon vieux AtGuard en fait, l'excellent firewall qui a été transformé en Norton Internet Security. En deux mots, c'est petit, léger et ça marche au poil. Adopté.

- VERSION : 4.0.2
- ÉDITEUR : Kerio
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.kerio.com

Chaque application est surveillée de près avec Kerio.



Not So Big

Entre LovSan, Blaster et SoBig, on a eu un été bien pénible en matière de virus. Bien entendu, et on ne le rappellera jamais assez, la meilleure parade est d'utiliser Windows Update régulièrement, et d'installer un bon anti-virus. Le truc pénible malheureusement avec SoBig, c'est qu'il se propage par mail, et on a vite fait d'en recevoir quelques centaines par jour. Et là, d'un coup, « pénible » c'est limite gentil comme qualificatif. NotSoBig s'attaque au problème à la source, ou presque, en allant réduire en poussière ces mails bien lourds directement sur votre serveur POP. Avantage, pas besoin de se télécharger moult fois le virus. Les utilisateurs de modem 56k apprécieront, et les gros spammés aussi. C'est tout bête, mais c'est tellement pratique. À quand un bon filtre anti-spam qui fasse la même chose ? Hein ? Comment ça je peux toujours rêver ?

- VERSION : 1.1
- ÉDITEUR : Fresh Software
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.freshsw.com

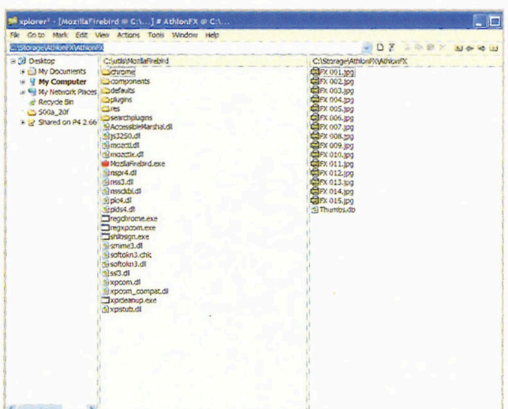
DES UTILITAIRES À LA MODE

PAR C_WIZ

xplorer²

Parfois, je suis en admiration devant la capacité des développeurs à nous trouver des numéros de versions. Avant, on avait Windows 3.11, et tout était simple. C'est avec Linux que ça a commencé à merder en fait, c'est eux qui ont popularisé les versions à trois chiffres, en nous sortant même des significations différentes si le chiffre du milieu est pair ou impair. Je l'ai toujours dit, ils sont vicieux ces gens-là. Mais là franchement, quatre chiffres avec trois zéros, ça fait beaucoup. Bon venons-en au soft. Comme son nom l'indique, il a pour but de remplacer l'explorateur Windows en ajoutant quelques petites fonctionnalités sympas. Une sorte de Windows Commander pour ceux qui ne se sont pas restés bloqués dans les années 80, en somme. L'idée de base est simple : l'interface se divise en trois pans, sur la gauche une arborescence pour le déplacement (arborescence commune, au début ça choque), et à droite, deux pans (communément appelés pan-pan) pour visualiser ses fichiers. Quelques petites options bien sympas sont disponibles, comme la synchronisation entre deux répertoires. Le petit truc en plus, c'est ce qu'ils appellent les scrap frames. L'idée, créer des vues composites entre plusieurs dossiers au sein d'une même fenêtre, pour travailler dessus d'un seul coup. Fallait y penser. Forcément, ça sent l'alpha de partout, et c'est loin d'être fini, mais ce soft a un fort potentiel d'outil surpuissant. Alors on va suivre ça de près !

- VERSION : 0.0.0.42 alpha
- ÉDITEUR : Nikos Bozinis
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.netez.com/2xExplorer



La célèbre interface pan-pan, en grec, ça se prononce ku-ku (elle vient de loin celle-là, désolé).



Fast Note

Il faut le savoir, j'ai souvent des petits problèmes de mémoire. Pour les trucs à court terme, genre ce que je dois faire dans la semaine. Parce que pour me souvenir par cœur du nom des artistes des chansons bien débiles, je suis roi. Même les paroles en plus. Alors je me suis résolu à utiliser des post-it, et j'en ai tout autour de mes écrans. Bon parfois, ça se décolle, et là ça ne sert plus à grand-chose. Mais bon, j'aimais bien, ça donnait un style. Enfin, ça, c'était avant le drame. La semaine dernière, une copine de passage me sort la phrase qui tue : «Tu sais quoi, les post-it sur l'écran, ça fait pas très geek ». C'est que ça pique au vif ce genre de trucs, j'ai eu du mal à m'en remettre. D'ailleurs, je vous en parle. Alors bon, je me suis dit que j'allais faire le tour des softs qui font ça bien, histoire de remonter un peu mon ego. Et j'en ai testé des softs, pour finir sur Fast Note. Un petit nouveau qu'il est gratuit en plus. Et rassurez-vous, les couleurs sont customisables pour ceux qui n'aiment pas le jaune canari. Petit truc pratique, il interprète tout seul les liens Web, cliquables bien entendu. L'autre truc qui m'a fait craquer, c'est la gestion des To Do list. Oui, j'ai bien dit « des », il est possible de créer plusieurs projets en simultané et d'y répartir ses tâches. Dans une interface à la fois minimaliste et conviviale. Le pied, en attendant l'ultra prometteur One-Note de Microsoft. Qui lui sera loin d'être gratuit...

- VERSION : 2.0.0 beta 2
- ÉDITEUR : Kirys Software
- LICENCE : Freeware
- URL : http://www.kt2k.com

Top Utilitaires de la rédac

- *Lecteurs vidéo :* BSPlayer 0.86, Zoom Player Pro, WMP 9
- *Lecteurs audio :* Winamp 2.91, WMP 9, DeliPlayer 2
- *Mailreaders :* Outlook XP, Eudora 6.0.0.20, Mozilla Thunderbird 0.2
- *NewsReader :* Gravity 2.5, Xnews 6.07, Free Agent
- *Pagers Internet :* Trillian Pro 2.0beta2, ICQ 2003a, MSN 6
- *Anti lourds :* Spy Sweeper, Spy Bot Search and Destroy, SpamPal 1.50, POPFile 0.19.1
- *Downloaders :* FlashGet 1.40
- *Customisation :* Desktop Sidebar 1.03, Y'Z Dock 0.8.3, MobyDock DX 0.77a
- *Clients FTP :* FlashFXP, FileZilla, SmartFTP
- *Browsers Web :* Netcaptor 7.2.2, Mozilla Firebird 0.6.1, Avant Browser 8.02
- *Browsers d'images :* ACDsee 5.0.1, Xnview 1.61
- *Tweakers :* Startup Control Panel 2.7, Customizer XP 1.8.5

Quoi de Neuf

par C_Wiz
et Caféine

Toshiba Gigabeat G20

Roh là là, mais matez-moi cette pure beauté. Contrairement à ce que sa forme carrée pourrait laisser croire, ce n'est pas un lecteur minidisc, mais bel et bien un lecteur MP3. Avec un beau disque dur dedans. La bête inclut un DD 1,8 pouces de 20 Go pour notre plus grand bonheur. Pour compléter le format MP3, pas d'AAC façon iPod mais le support de Windows Media Audio 9. Bien sympa vu la taille des fichiers que produit ce codec. L'autonomie annoncée en lecture est de 11 heures, soit 3 heures de plus que son comparse pommesque (dans sa nouvelle version, l'ancienne disposait de 10 heures). Ah oui, il est aussi 20 grammes plus léger. Bon O.K., on s'en tape un peu, mais c'est toujours bon à préciser. L'écran LCD bleu est du plus bel effet, même s'il est assez petit. L'autre mini-faute de goût, c'est le transfert des fichiers, qui se fait en USB 2.0. C'est que le Firewire, c'est pas mal aussi hein, enfin moi je dis ça... Vu la beauté de l'objet, c'est pas très grave. J'en connais un paquet qui bavent déjà.

FABRICANT : Toshiba
SITE WEB : www.toshiba.fr
PRIX : Environ 400 euros TTC



Philips DVD737

Vu le succès remporté par les platines Kiss, on se demandait quel serait le premier grand nom à emboîter le pas des Danois en proposant une machine hybride DVD/DivX. C'est finalement Philips qui tire le premier avec un lecteur qui risque de faire frétiller plus d'un geek. La petite surprise, c'est le support, bienvenu, de tous les formats DivX, à savoir non seulement le 4 et le 5, mais également le DivX 3.11. Et comme la machine peut se mettre à jour de manière logicielle, on peut espérer le support des futurs DivX 5.1 et 6 fraîchement annoncés. La bête est compatible avec les formats MP3, MPEG-4 ISO et JPEG, sans oublier les éternels VCD et SVCD qui ne veulent pas mourir. Côté média, DVD-/+R, DVD-/+RW, CD-R/W, elle accepte tout, c'est devenu la norme. Ah oui j'oubliais, c'est aussi un lecteur de DVD vidéo. C'est que ça en deviendrait presque anecdotique...

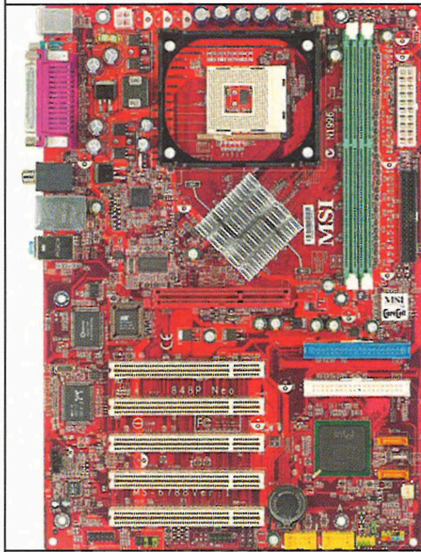
FABRICANT : Philips
SITE WEB : www.philips.fr
PRIX : Environ 200 euros TTC



MSI 848P Neo

Comme bien souvent à la sortie d'un chipset, MSI est le premier à proposer des cartes mère équipées des nouveaux venus. C'est aujourd'hui au tour de l'i848P de se voir cartemériser (mais oui c'est un mot, je vous filerai mon dico). Kesako l'i848P, me direz-vous ? C'est une bonne question, il vient remplacer en entrée de gamme le vénérable i845 chez Intel. En réalité, c'est un i865PE ne supportant la mémoire que sur un seul canal. Ce qui veut dire le support des très populaires Pentium 4 C utilisant un bus à 800 MHz. Et comme c'est basiquement un i865PE, il supporte les mêmes tweaks mémoire que son grand frère. Joie. La carte en elle-même est correctement pourvue avec 8 ports USB 2.0, deux connecteurs serial ATA, du réseau 100 Mbit et un connecteur optique pour le son. Côté mémoire, seulement deux slots, ce qui tue un poil les possibilités d'évolution. La carte est selon MSI promise à de jolis overclocking, avec une FSB maximale annoncée de 1,4 GHz. Bon, on attendra de tester ça, mais ce chipset semble représenter une alternative déjà plus abordable que les cartes i865 pour les joueurs fauchés.

FABRICANT : MSI
SITE WEB : www.msi-computer.fr
PRIX : Moins de 100 euros TTC







Saitek Cyborg Evo

Le monde impitoyable des joysticks est touché de plein fouet par la récession. Enfin surtout celle des simulateurs de vol et autres jeux qui nécessitent un périphérique différent d'un clavier ou une souris (dont les ventes continuent en revanche de grimper en flèche). Dans ces conditions, Saitek profite du retrait de Microsoft et vient se cogner directement à Logitech et Guillemot (Thrustmaster). Le Cyborg Evo est à mon goût moins laid que ses prédécesseurs mais reste « particulier ». En revanche, la prise en main est excellente – les plastiques sont enfin réussis chez Saitek – et les fonctions nombreuses. 5 boutons sous le pouce, gâchette, Hat 8 directions, manche avec rotation, manette des gaz, 4 boutons sur la base (avec une fonction shift en prime pour assigner 2 fonctions à un bouton). Le tout en USB. Bref, tout serait parfait si le soft livré avec était mieux fichu et la compatibilité infaillible. Ça reste le dernier problème de Saitek : ne pas être la cinquième roue du carrosse lors des tests de qualité des développeurs de jeux. Rien que ce mois-ci, deux titres ne fonctionnaient pas avec...

FABRICANT : SAITEK
SITE WEB : WWW.SAITEK.COM
PRIX : ENVIRON 40 EUROS TTC

Logitech Extreme 3D Pro

Hooo, un nouveau joystick, comme c'est original ! Bon, celui-là, il est pas là pour amuser la galerie. Logitech nous a concocté un produit très réussi. 12 boutons programmables, manche rotatif, Hat 8 directions, contrôle des gaz, socle lesté qui donne un bon poids à l'ensemble. Cerise sur le gâteau, il est compatible Mac et dispose d'une garantie de deux ans. C'est tout simplement un des meilleurs produits de sa catégorie : l'accès aux différentes fonctions est parfait et on n'a jamais l'impression que le joy ne fait pas ce qu'on lui demande. Dans le même genre mais moins onéreux (environ 30 euros TTC), le Attack 3 est très agréable. Il reprend les mêmes idées, avec 11 boutons de tirs, une construction un peu plus cheap (pas de twist sur le manche), mais suffira pour la plupart des jeux. À noter aussi l'arrivée du Dual Action Pad chez le constructeur suisse. Repompe intégrale en version USB du paddle PS2, il lui manque juste une croix de direction plus précise pour être parfait. À environ 30 euros TTC, c'est un choix impeccable pour les jeux PC et les émulateurs.

FABRICANT : LOGITECH
SITE WEB : WWW.LOGITECH.COM
PRIX : ENVIRON 40 EUROS TTC

Saitek ST90

Autant le dire tout de suite, la grande innovation de ce produit, c'est d'être livré dans une boîte transparente cylindrique. Voilà. Super. Sinon ça va vous ? Ah, le joystick. Bah c'est un modèle USB on ne peut plus simple, pas trop cher et efficace. La prise en main est bonne, la gâchette et les deux boutons sont faciles d'accès et il y a deux autres boutons qui servent à contrôler les gaz. Pas de vanne pourrie ici merci. Le résultat est bon, les pieds rétractables offrent une stabilité surprenante, mais le produit est trop léger pour tenir réellement en place quand on s'énerve un poil. Un conseil, sortez 10 euros de plus et payez-vous le ST290, bien plus « pro », avec position ajustable, 5 boutons d'action, une vraie manette des gaz et un hat 4 directions. Parfois, il faut savoir investir un peu plus pour ne pas être déçu.

FABRICANT : SAITEK
SITE WEB : WWW.SAITEK.COM
PRIX : ENVIRON 20 EUROS TTC



Net news

CYD

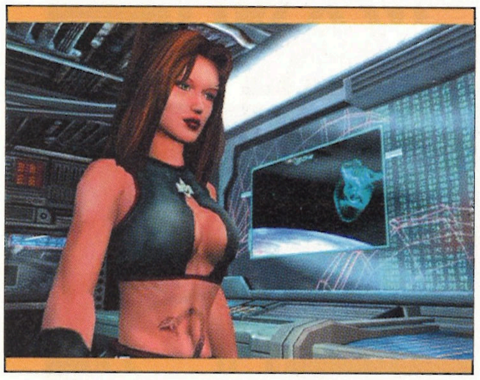
par CYD - cyril.dupont@futurenet.fr

ANNONCE, UPDATE, EXTENSION, PIRATAGE… DIFFICILE DE SUIVRE TOUT CE QUI SE PASSE DANS LE MONDE MOUVEMENTÉ DU JEU EN RÉSEAU. ALORS VOILÀ UN MAX D'ACTUS POUR VOUS REMETTRE LES IDÉES AU CLAIR.

Unreal 2

S'éclater en multi, c'est possible !

Plusieurs mois après sa sortie, Unreal 2 fait encore parler de lui. Non, non je ne remue pas le couteau dans la plaie en vous disant que 55 euros, ça fait cher les 10 heures d'aventure. C'est juste pour vous annoncer qu'une option réseau est en préparation et sûrement en beta-test à l'heure où vous lirez ces lignes. Baptisé XMP, le mode multijoueur d'Unreal 2 s'axe avant tout vers le jeu en équipe. Pour le moment, on compte trois classes de personnages : Ranger, Tech et Gunner. À vous de choisir votre destin en incarnant un éclaireur, un poseur de tourelles ou un attaquant pur et dur. Ces classes ne sont pas sans nous rappeler le fameux mod Team Fortress. On apprend que trois véhicules seront également disponibles et que chaque équipe devra prendre le contrôle de points d'énergie et s'emparer de quatre artefacts éparpillés dans la map. Sachez que XMP n'est pas un add-on, il s'agit bel et bien d'un mode multijoueur entièrement gratuit qui sera mis en téléchargement « when it's done ».

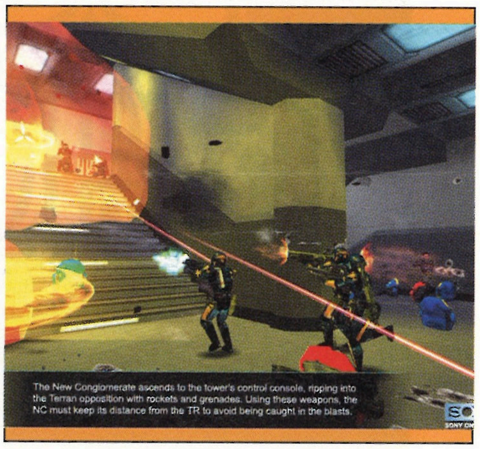




Planetside : Core combat

Le MMOFPS de Sony s'offre sa première extension

Sony Online n'aura pas attendu très longtemps avant d'annoncer le premier add-on de Planetside. Quelques mois à peine après la sortie du jeu, nous voilà avec une multitude de nouvelles armes, de véhicules et de zones supplémentaires. Le thème de cette extension est la découverte de richesses extraterrestres planquées sous les continents d'Auraxis. Même les sous-sols de la planète ne seront plus à l'abri de cette guerre qui oppose Vanu, Terran et New Conglomerate.



Legendary Adventure Online

Un de plus !

Voici l'annonce, une de plus, d'un nouveau MMORPG du nom de LAO, (http://di.gamepoint.net/lejendary/en). On se demande jusqu'à quand les développeurs vont nous pondre des titres dans ce domaine. Il va falloir qu'ils se mettent dans le crâne qu'il n'y aura pas de place pour tout le monde, surtout pas à 13 ou 15 euros par mois. En ce qui concerne LAO, les développeurs veulent se rapprocher un maximum des jeux de rôle sur table. Ici, tuer des monstres ne va pas vous rapporter plus d'expérience qu'une autre activité (mais on a déjà entendu ça). Les joueurs influenceront le monde par leurs actions et développeront des compétences et caractéristiques propres à leur classe. Comme d'habitude, tout ça a l'air sympa sur le papier. Attendons d'avoir une version entre les mains pour se faire une idée. Pour l'instant aucune date n'a été fixée que ce soit pour la sortie du jeu ou le beta-test.



Stepmania

Faites chauffer vos doigts, il va y avoir du sport !

Tout le monde connaît le fameux jeu de danse de Konami nommé Dance Dance Revolution ! Il n'y a rien de mieux pour mettre de l'ambiance pendant une LAN. Ne me dites pas que vous n'avez jamais remarqué d'attroupements autour d'un joueur gesticulant dans tous les sens sur l'air d'une musique au rythme endiablé ? Ou alors il va falloir penser à sortir un peu de chez vous… Et ne prenez pas un air machiste en prétextant qu'il s'agit d'un jeu pour gamine de 12 ans. Car avant d'enchaîner des combos de folie et finir en tête de classement, il va falloir s'entraîner durement. Pour ça, il faut vous procurer la dernière version de Stepmania à cette adresse : www.stepmania.com. Ce jeu entièrement gratuit offre tout le plaisir de DDR avec une multitude d'options supplémentaires et des centaines de chansons à télécharger. Vu que le code source est libre d'accès, tout le monde peut s'amuser à prendre la musique de son choix pour l'intégrer au jeu.

Gate 104

Découvrez la salle de jeu en réseau du futur !

A l'heure où les accès haut-débit explosent, où les tarifs ne cessent d'être revus à la baisse et où les salles en réseau ont du mal à survivre, la plus grande salle de jeu d'Europe s'apprête à ouvrir ses portes dans le VIe arrondissement de Paris. C'est exactement au 104 Boulevard Saint-Germain que la salle, nommée Gate 104, va accueillir à la mi-novembre des joueurs de tous bords. Pas moins de 500 postes seront installés pour le plaisir de tous (accès Internet, jeux en réseau...), il y aura même un espace avec des consoles. Pour l'instant, encore peu d'infos ont filtré concernant le type de jeux installés, la vitesse d'accès au Net, la puissance des machines ou même les tarifs. Bref, tous les détails qui nous feront bouger nos fesses molles vers ce lieu de débauche de loisirs virtuels. Wait and see !



World War II Online

La guerre continue de plus belle

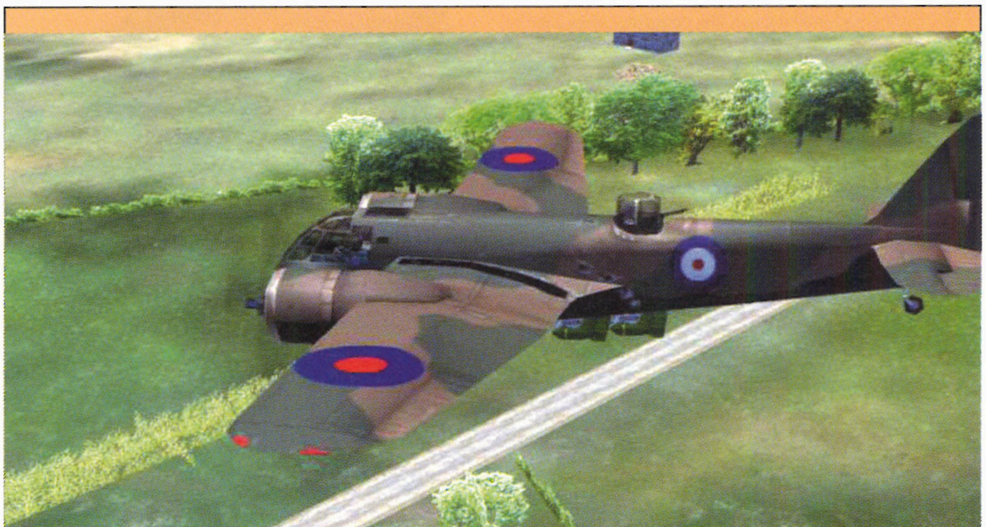
Sachez que la version 1.10 de WWII Online, (www.wwiionline.com), devrait être disponible mi-octobre. Cette mise à jour proposera de nouveaux véhicules, l'arrivée des mitrailleuses ainsi que l'amélioration du son et du rendu visuel des dommages. Actuellement, lorsqu'un avion égare une aile, rien n'est visible. Ce sera désormais chose faite avec la possibilité de perdre la nacelle du moteur, les tourelles, les chenilles... Voilà un patch qui va ravir tous les amoureux de ce titre.



Lineage II

La Corée envahit le monde

Peu connu en Europe, Lineage, premier du nom, a fait un véritable carton en Corée. C'est donc sans surprise que nous avons appris, il y a plusieurs mois, le développement du deuxième épisode. Aujourd'hui Lineage II, (www.lineage2.com), s'apprête à voir le jour en Corée. Mais cette fois NCSoft compte bien envahir les autres pays.
La sortie en Amérique du Nord est prévue pour le début 2004. Bien qu'aucune date n'ait été fixée concernant l'Europe, NCSoft prétend qu'il travaille dessus et compte bien faire profiter les Européens de leur titre. Vu les screens, ça donne envie de se mettre au coréen tout ça !

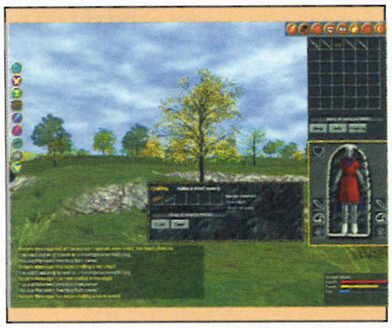


Dark Age of Camelot

Victime du succès ?

Rien ne va plus pour les joueurs de DAOC. Ils ont les nerfs et pour cause ! Il n'y a pas si longtemps, la plate-forme qui gère les abonnements a été hackée. Les petits malins qui sont à l'origine de cet acte ont eu le temps de récupérer quelques comptes et se sont amusés à effacer des personnages niveau 50 et à vider complètement l'inventaire de certains persos. Goa a tenté de réagir au plus vite en changeant les logins et mots de passe des joueurs. C'est la rançon de la gloire... Après tout, personne ne hacke vraiment Asheron's Call 2.





Everquest

Lost Dungeons of Norrath

L'énième extension pour Everquest est sortie depuis le 18 septembre pour les serveurs européens. Mais il faudra attendre la fin du mois d'octobre pour qu'un patch permette de jouer en français. Je sais que ce n'est pas nouveau, mais il commence vraiment à faire pitié le moteur d'Everquest. Heureusement que le deuxième volet pointe le bout de son nez.

Half-life

Operation Red Falcon

Le fameux conflit américano-russe est de nouveau mis sur le devant de la scène grâce ou à cause du mod Operation : Red Falcon (www.operationredfalcon.com). L'idée n'est pas très originale, mais cette modification basée sur le teamplay s'annonce plutôt bien. En tout cas, c'est assez joli. Jugez-en par vous-même !



Unreal Tournament 2003

Sur les chapeaux de roues...

Amateurs d'UT2k3, vous allez pouvoir lâcher vos gros lance-roquettes pour saisir un levier de vitesses, puisque le mod Unwheel est disponible en Alpha 0.2. Vous pourrez vous éclater sur 6 maps et piloter pas moins de 17 véhicules parmi des monster trucks, des voitures de rallye et autres. Trois options de jeu sont disponibles pour le plaisir de tous : course, CTF et roamer. Pour profiter de tout ça, il suffit de suivre ce lien : http://unwheel.strategy-x.com.

Magicosm

Le premier âge

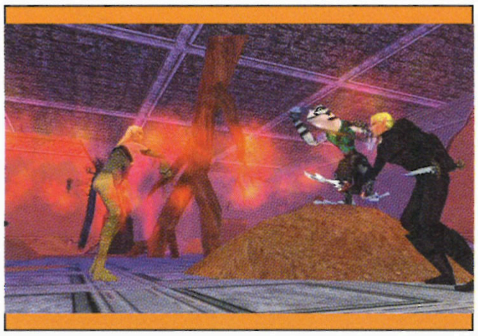
Les choses bougent grandement du côté de Magicosm (www.magicosm.net). Ce jeu de rôle online s'apprête à rentrer dans une phase de beta-test pas comme les autres. Les développeurs ont eu l'ingénieuse idée de faire de la bêta une vraie étape dans les événements de leur jeu. Les joueurs écriront donc une sorte de préhistoire nommée « premier âge ». Les villes et villages créés par les beta-testeurs seront détruits par un cataclysme préalable au deuxième âge. Toutes les créations des joueurs resteront sous forme de vestiges et de donjons secrets. De même, leurs personnages pourront devenir des héros ou acquérir des connaissances particulières que seuls leurs descendants connaîtront. Tout ça a l'air fort sympathique, en tout cas l'idée d'améliorer le concept du beta-test me plaît beaucoup.



Steam

L'œil de Sauron

Il semblerait bien que Steam ait d'autres ambitions que de vous faire jouer en toute tranquillité à Half-life, Opposing Force ou encore Counter-Strike. Effectivement, certaines personnes auraient découvert un fichier bizarre parmi ceux qui sont transférés aux serveurs de Valve. Bizarre ? Oui ! Car l'un de ces fichiers contient des infos personnelles comme votre liste de mp3, vos programmes installés, la recette des crêpes aux jambons de mémé... Bref, en attendant d'en savoir plus, il vaut mieux être prudent.



Half-life 2

Les dinos contre-attaquent

Half-life 2 n'est pas encore sorti que des acharnés du clavier s'offrent le luxe de se lancer dans la création de mods pour le titre de Valve. JurassicRage (http://jurassicrage.halflife-mods.com) est donc une modification pour HL 2 qui met en scène des dinosaures qu'il faudra chasser en coop'. Une option deathmatch est également prévue. Naturellement aucune date de sortie ou même de beta-test ne sont prévus, comme c'est dommage. Vivement qu'on puisse chasser du dinosaure avec un fusil à pompe, ça nous défoulera après les bouclages !





Dark and Light

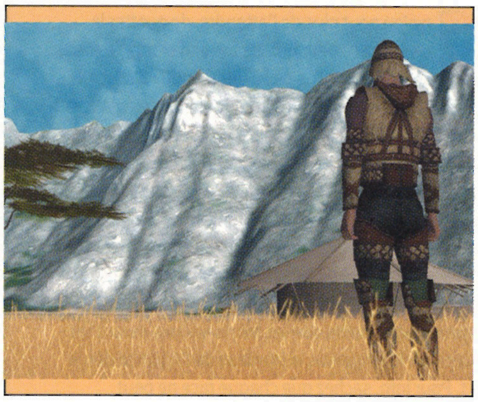
CYD

Genre : MMORPG
Éditeur : Quelque part à La Réunion...
Développeur : Farlan Entertainement
Sortie prévue : 2004



La chaîne de montagnes que vous apercevez au fond fait réellement partie du décor et il est possible de s'y rendre.

DARK AND LIGHT, LE BIEN ET LE MAL, LES ORCS ET LES HUMAINS... LE CONCEPT DES MÉCHANTS CONTRE LES GENTILS VOUS FAIT VOMIR ? VOUS ÊTES PLUTÔT DU GENRE NEUTRE ? EH BIEN, CHACUN SON TRUC !



Il y a des gens qui ont vraiment tout compris à la vie ! Bosser dans le jeu vidéo au soleil avec la mer à deux pas... Que demande le peuple ! C'est le cas des petits gars de Farlan Entertainment qui développent un MMORPG sur l'île de La Réunion. Ça laisse rêveur ! Remarquez, Levallois-plage, c'est pas mal non plus. À part cette odeur de gaz d'échappement avec le périph' à côté... Farlan nous a fait le plaisir de passer dans nos locaux pour nous présenter la dernière version de Dark and Light. Et pour tout vous dire, ça donne vraiment envie de se lancer dans l'aventure. Le moteur 3D est tout simplement bluffant. Il gère un monde de 40 000 km² sans aucune séparation de zones. Autant vous dire qu'on va user nos semelles. Heureusement, des montures sont prévues pour accélérer les déplacements dans cet univers gigantesque. Un cycle jour/nuit et un système de saisons ont été implémentés. En gros, chaque semaine verra naître une nouvelle saison ce qui nous donnera un mois de vie réelle pour faire le tour d'une année dans le jeu et admirer les différentes conditions climatiques. Les intempéries ne sont pas là juste pour faire beau puisque les lacs gelés en plein hiver permettront d'atteindre des lieux normalement inaccessibles. Ce système rend le monde de DnL très vivant : les tempêtes dans le désert, les bourrasques de vent qui font plier les arbres... On peut même remarquer des noix de coco qui tombent, c'est pour dire ! Côté système de jeu, Dark and Light proposera une douzaine de races et de nombreuses classes. La nouveauté vient du fait que ces dernières auront du mal à s'entendre entre elles, comme le paladin et le nécro, que tout oppose. Personne ne les empêche de former un groupe, mais ceux-ci se retrouveront alors avec un bon paquet de malus. Cette fois, il va falloir être un peu plus roleplay que d'habitude. Ça n'empêche pas de massacrer, style troupeau de bêtes enragées, tout ce qui bouge. Cela dit, Dark and Light s'axe avant tout sur le PvP. Au départ, vous devez choisir votre royaume (Dark ou Light) qui s'avère être un paradis pour les noobs puisque chacun d'entre eux est totalement sécurisé. Le reste du monde est une grande terre pour se mettre joyeusement sur la tronche. Le principe est relativement simple : il faut prendre possession de fontaines de mana en les alimentant en énergie. Ce qui permet d'augmenter considérablement la régénération de mana de votre royaume. Même les guerriers en ont besoin pour exécuter des attaques spéciales. Donc tout le monde y trouvera son compte. Pour le combat, Farlan Entertainment a pensé à plein de bonnes choses comme le fait que les joueurs qui harcèlent les bas level en zone PvP finissent par avoir leur tête mise à prix. Autre détail sympathique, le jeu calcule le rapport de force entre deux groupes et permet aux plus faibles de se mettre à peu près à la hauteur du groupe le plus fort. Ainsi, trois guerriers level 20 peuvent s'attaquer à un joueur de niveau 60 sans penser qu'ils vont affronter un demi-dieu. On a vraiment envie de plonger dans le monde de Dark and Light. Vivement le beta-test prévu d'ici la fin de l'année.



Quelques plumes sur la tronche, une bombe de peinture jaune et hop : il est pas beau mon Chocobo ?

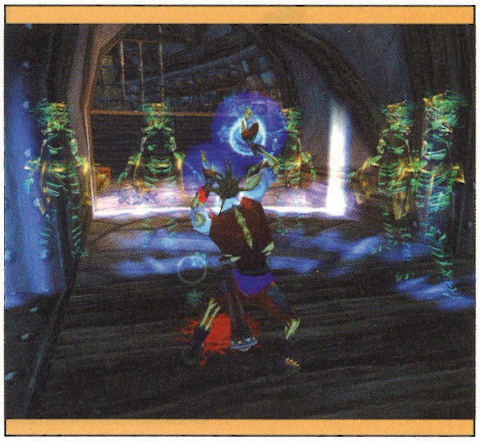


Pas évident de combattre avec de la neige jusqu'aux genoux. Selon l'environnement et les conditions météo, votre perso ne réagira pas de la même manière.

World of Warcraft

CYD

Éditeur : Vivendi
Développeur : Blizzard
Sortie prévue : 2004



QUAND JE PENSE QUE J'ATTENDS CE JEU DEPUIS SON ANNONCE À L'ECTS 2001, J'AI L'IMPRESSION QUE ÇA FAIT UNE ÉTERNITÉ. C'EST VRAI QUOI ! J'AI PAS ENVIE D'AVOIR DEUX DE TENSION ET LES CHEVEUX BLANCS POUR ALLER EXPLIQUER LA VIE À UNE BANDE D'ORCS EN RUT À COUPS DE HACHE !

On n'en peut plus de l'attendre, de guetter le moindre screenshot, de baver devant le dernier sort dévoilé... Y a pas à dire, World of Warcraft rend fou. Mais en attendant d'arpenter les terres d'Azeroth pendant de longues nuits blanches, il faudra se contenter des quelques bribes d'info que Blizzard daigne lâcher. Aujourd'hui, on sait que les races de WOW (quelles initiales sublimes) s'élèveront au nombre de 8 avec la venue des Gnomes du côté de l'Alliance, et des Trolls et Morts-vivants du côté de la Horde. Pour l'instant, aucun renseignement ne filtre au sujet des Gnomes et des Trolls. On apprend néanmoins que les Morts-vivants seront les seuls à parler la langue de la Horde et de l'Alliance dès le départ. Pour info, sachez que chaque race ne peut communiquer qu'avec les membres de sa faction. Côté historique, les Morts-vivants ne sont plus liés au roi liche et servent désormais une Banshee du nom de Sylvannas Wildrunner. Bien qu'ils ne soient plus aussi maléfiques que dans Warcraft III, les Undead restent la race la plus sombre de WOW. Ceux qui pensaient jouer les Démons vont pouvoir aller se rhabiller puisque cette race sera seulement présente pour qu'on puisse leur taper sur la tronche. Et franchement, massacrer un démon pour amasser un max de points d'XP, moi je trouve ça alléchant. Il ne faut pas perdre les bonnes vieilles habitudes (Diablo forever !). Au niveau des classes, Blizzard a ajouté le rôdeur (il peut empoisonner sa lame, se déguiser pour franchir les lignes ennemies...), le paladin (fort en défense, utilise des auras...) et le prêtre (magie de l'ombre ou de lumière, il est le meilleur soigneur et buffer du jeu). On peut également voir que les classes héroïques ont été implémentées. Eh oui les petits gars, vous allez pouvoir devenir de vrais héros. De quoi oublier votre inspecteur des impôts ou vos profs maléfiques. En fait, une fois que votre personnage aura atteint un niveau suffisant, il sera possible de le spécialiser dans certaines compétences qui en feront un héros. Il sera même possible de devenir Chasseur de démons ou Roi de la Montagne !
Pour les impatients qui attendent toujours l'annonce du beta-test, sachez que ce dernier est toujours prévu d'ici la fin de l'année.



Vu l'allure du perso à droite, on pourrait presque croire que l'on peut incarner une Goule. Mais qui va vouloir jouer un ramasseur de bois ?



Quand l'adversaire est étourdi, autant prendre son temps avant d'assener le coup de grâce ! Sadique ces Undead !

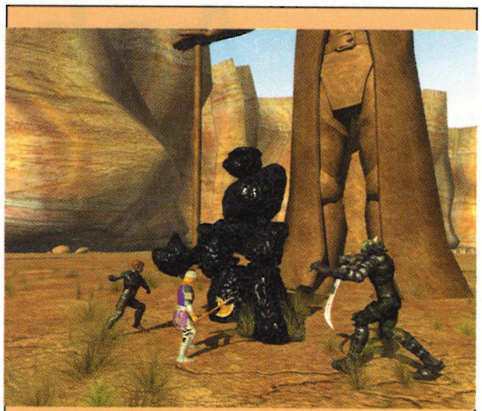


World of Warcraft dégage une ambiance bien à lui. L'immersion semble totale !

Everquest 2

CYD

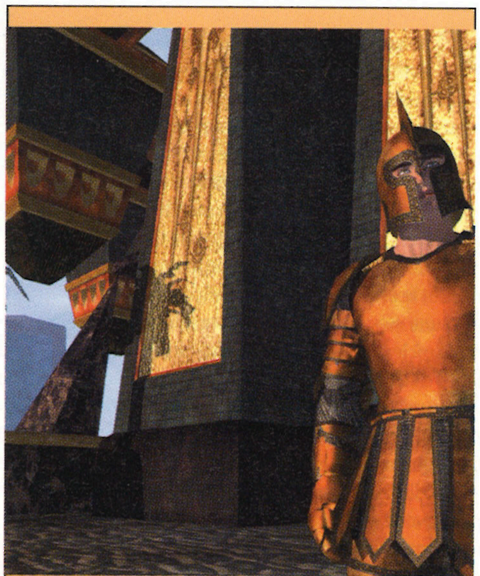
Genre : MMORPG
Éditeur : Ubi Soft
Développeur : SOE
Sortie prévue : 2004



Voilà une jolie attaque groupée sur un vilain golem. Fallait pas rêver, il faut toujours tuer des monstres pour gagner un maximum de points d'expérience.

LES NOUVEAUTÉS DE CE DEUXIÈME OPUS CRÈVENT LES YEUX : ON COURT, ON TUE DES MONSTRES, ON CUMULE DES POINTS D'XP... COMMENT ÇA C'EST PAREIL QU'AVANT ? REGARDEZ, C'EST VACHEMENT PLUS BEAU QUAND MÊME !

Il aura fallu attendre quelque temps avant de voir se pointer la suite du très célèbre Everquest sorti à la fin des années 90 aux États-Unis. Prévu pour sortir en 2004, Everquest 2 se peaufine jour après jour. Les développeurs veulent finaliser au maximum leur bébé et le préparer à affronter la horde de joueurs impatients de se lancer dans une aventure épique. Le scénario commence 500 ans après celui d'Everquest premier du nom. Histoire de ne pas pénaliser ceux qui n'auraient pas vécu les palpitantes aventures du premier opus. L'élément qui nous a le plus touchés lors de la présentation était la beauté du jeu. Les villes sont tout simplement splendides et les modèles de personnages bluffants de réalisme. Il faut dire qu'à la création de votre avatar, il est possible de modifier plus d'une dizaine de parties du visage (yeux, lèvres, oreilles, nez...). Imaginez le résultat et le nombre d'expressions que peuvent avoir les personnages. On a pu également voir que chaque joueur pourra posséder sa demeure et arranger l'intérieur comme il lui plaira. Il sera même possible de créer des textures pour les appliquer sur les murs.

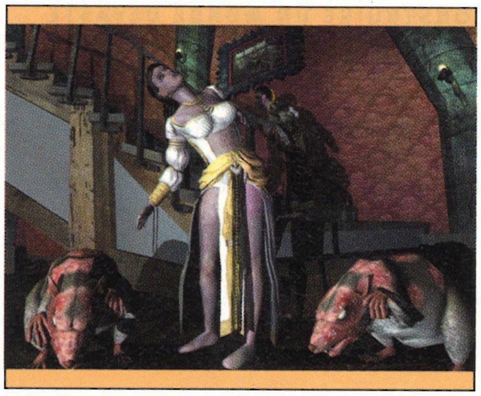


Les édifices de certaines villes sont carrément gigantesques.



Ça vous donne pas envie de partir à l'aventure dans le désert pour affronter des scorpions géants et courir tout le temps ?

Sony Online semble tout mettre en œuvre pour que les joueurs puissent personnaliser un maximum de choses dans le jeu. Côté gameplay, les développeurs se sont juste arrêtés deux minutes pour tuer un pauvre rat dans une plaine en nous expliquant qu'il y aura un système de branches pour monter ses pouvoirs, qu'il sera possible de créer des objets, que le PvP sera implémenté et que le système économique sera globalement similaire à Everquest 1. Bref, le baratin habituel, rien de révolutionnaire à l'horizon. C'est d'ailleurs bien le problème diront certains ! Il est vrai qu'Everquest 2 n'a pas brillé par ses innovations. Sony Online semble surtout avoir joué la carte de la sécurité en proposant un MMORPG classique et terriblement beau. Pourquoi changer une équipe qui gagne ? Méfions-nous quand même car dans le genre, il y a eu Asheron's Call 2. Tout le monde connaît le funeste destin de ce titre aux allures alléchantes. Pour l'instant, il est bien difficile de dire si Everquest 2 possède une richesse de jeu suffisante pour qu'il mérite que l'on paye un abonnement mensuel. Nous en saurons davantage lors du lancement du bêta-test qui devrait débuter d'ici quelques mois.

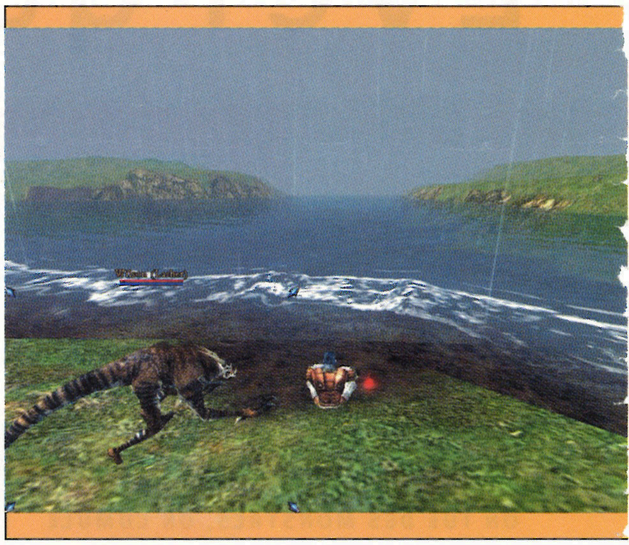


L'accueil chaleureux d'un zombie et de deux pauvres rats. Un coup de battle axe et on en parle plus !

Asheron's Call 2

CYD

La chute de Dereth



Seuls au monde ! Wilson et moi, on aime ces moments de solitude qui nous rapproche beaucoup… trop peut-être !



Profitez-en, c'est un moment rare dans AC2 : on n'a jamais vu autant de joueurs au mètre carré depuis des lustres !

QUELLE BELLE UTOPIE QUE DE VOULOIR RECONSTRUIRE UN MONDE DÉVASTÉ PAR LA GUERRE. C'ÉTAIT SANS COMPTER SUR LA BANDE DE FEIGNANTS QUE NOUS SOMMES. AUJOURD'HUI, VOILÀ LE RÉSULTAT : DERETH N'EST QU'UN TAS DE RUINES OÙ IL NE FAIT PAS BON VIVRE. AU MOINS, ON N'EST PAS DÉRANGÉ PAR LES VOISINS !

Presqu'un an après la sortie d'Asheron's Call 2, il était impératif de faire le point sur ce MMORPG relativement boudé par les joueurs. Et pour tout vous avouer, le résultat n'est pas beau à voir : le monde de Dereth est un vaste désert sans vie. On peut croiser quelques irréductibles de temps à autre, mais si Microsoft rêvait d'un monde persistant fantôme, c'est gagné ! Certains serveurs US ont fusionné, on ne voit pas plus de 400 joueurs pour l'Europe et le serveur français, soleilcouché, compte souvent une moyenne de 100 adeptes. Je regrette déjà l'époque où je me baladais à poil, guitare à la main, au milieu des villes pour amasser quelques pièces d'or. Aujourd'hui, les quelques joueurs qui restent fidèles à AC2 arpentent les terres de Dereth dans l'espoir qu'une update viendra sauver leur misérable vie. Il faut dire qu'on en a vu de toutes les couleurs question patch ces derniers mois : skill reset forcé (avec de nouvelles capacités encore plus pourries), quêtes insipides et totalement inintéressantes pour les hauts-levels… Ajoutez à ça le système de chat qui ne fonctionne qu'occasionnellement, très pratique pour demander des soins ou de l'aide à un groupe proche. Ça se résume à des /wave ou /dance. La simulation de mime Marceau, ça lasse très vite… Parce que faire la danse de l'élan devant un mob (un monstre, en langage commun) qui vous massacre à grands coups de hache, c'est surtout distrayant pour les autres. À l'heure actuelle, remonter la pente est presque mission impossible pour Microsoft. Pour attirer des joueurs, il faudrait revoir complètement le système de jeu et donc bosser comme des tarés pour pondre un patch monstrueux qui donnerait envie à tout le monde de réactiver son compte. Et ça, c'est pas gagné ! Voilà ce que ça donne d'avoir voulu créer un MMORPG trop grand public : un titre fade, des infos de compétences trop floues, des combats soporifiques, un manque de variété dans les objets, un système de craft pas très au point…

Ça crève les yeux, Asheron's Call 2 n'a pas réussi à trouver son public et se voit, aujourd'hui, totalement délaissé. Enfin presque, puisque quelques tentatives d'amélioration s'efforcent de maintenir encore en haleine le peu de joueurs présents, mais rien n'y fait. Bon courage aux derniers fans et aux développeurs, en espérant un éventuel troisième épisode beaucoup mieux pensé.



Partagez le quotidien d'un joueur d'AC2 : faire de l'XP tout seul avec son clébard. Quel désastre !

Warcraft III : The Frozen Throne

CYD

Kill them all !

MÉLANGEZ UNE LOUCHE DE MONSTRES, UN POIL DE PAYSANS ET QUELQUES TOURS AFIN D'OBTENIR UN DES MODS LES PLUS PRENANTS DU MOMENT. COMME QUOI IL NE FAUT PAS GRAND-CHOSE POUR S'ÉCLATER ENTRE POTES !

A moins d'être un acharné du clavier, enchaîner les parties de Warcraft sur Battle.net est particulièrement éprouvant, surtout en Ladder. Pour preuve, afin d'obtenir ce cher convoité level 11, j'ai dû batailler pendant près d'une heure... Résultat des courses : yeux rougis, mains tremblantes et t-shirt trempé ! À tous ceux qui souffrent des mêmes symptômes, sachez qu'il existe plusieurs remèdes. Tout d'abord, suivre le plan de Caféine : rejoindre des parties en 3vs3 pour que les autres fassent le boulot à votre place. Eh oui, ce n'est pas le chef pour rien (ndCaf : et ça marche) ! Ensuite, on peut affronter Blutch, histoire de s'occuper au moins 5 minutes. Enfin, il est possible de se lancer dans des parties délirantes de TD. Cette solution étant, bien entendu, la meilleure. Pour les novices, sachez que TD est l'abréviation de Tower Defense dont le système de jeu est des plus simples : il faut empêcher des monstres d'aller d'un point A à un point B en construisant des dizaines de tours défensives. Sur le papier, ça paraît simple, mais dans la pratique, il faut un peu d'entraînement pour placer les tours aux endroits stratégiques. Mais je vous rassure, ça vient très vite. L'avantage de ce mod est qu'il peut être joué de 4 à 12 joueurs et de 7 à 77 ans. Il y en a pour tous les goûts et de nouvelles versions ne cessent de pulluler sur le Net. Pour les récupérer, c'est très simple, il suffit de se connecter à Battle.net et de sélectionner Parties Personnalisées. Rejoignez n'importe quelle partie pour que la map se télécharge directement dans votre répertoire Download. Puisqu'on est super-sympa, on a placé un échantillon de maps sur le CD. En plus de découvrir les parties endiablées de Tower Defense, vous pourrez vous initier à Heroes Arena. Il s'agit d'un concept plutôt amusant qui consiste à sélectionner le héros de son choix et de s'entretuer au milieu d'une plaine. Ce mod se joue en général par équipe et demande une bonne gestion du héros et de ses pouvoirs pour réussir à survivre. Une dernière chose, gardez en tête que ce genre de petits mods peut s'avérer dangereux pour votre vie sociale ou professionnelle. Je viens d'initier la rédac' au Tower Defense et en l'espace de peu de temps, le bouclage a pris quelques jours de retard, c'est dire !



Le Chaos Caster peut infliger plus de 2 500 points de dommages. Dire qu'à la fin d'une partie il en faut au moins une dizaine pour venir à bout des créatures.



Dans Heroes Arena, votre héros a tout intérêt à monter de niveau et acheter des objets avant d'affronter les autres joueurs.



Essayez toujours d'éparpiller des slowtower pour ralentir un maximum les monstres.

C'est parti ! Les créatures sortent de leur antre. À vous de jouer pour toutes les exterminer !



Neverwinter Nights

CYD

Vivez l'aventure de vos rêves…

OYEZ, OYEZ ! GENTES DAMES ET DAMOISEAUX ! VOUS N'EN POUVEZ PLUS D'USER VOS SEMELLES DANS LES RUES DE PADHIVERS EN QUÊTE DE NOUVELLES SENSATIONS ? LAISSEZ DONC VOTRE HUMBLE SERVITEUR GUIDER VOS PAS VERS LA GLOIRE ET LA FORTUNE !

Après la sortie de Shadows of Undrentides, l'annonce d'un deuxième add-on, et plus d'un an d'existence, on peut dire que tout va bien pour Neverwinter Nights. Cette réussite, le titre de Bioware la doit à une communauté grandissante et très active. On ne compte pas moins de 1 400 guildes enregistrées sur le site officiel et on peut noter régulièrement plus de 6 000 joueurs présents dans des parties online. L'origine de ce succès vient de l'Aurora Tool Set, l'éditeur de niveaux qui permet de créer ses propres campagnes et scénarios. Près de 3 000 modules sont recensés sur le site de Bioware, une vraie mine d'or pour les joueurs ! Seulement voilà, faire le tri parmi toutes ces aventures n'est pas chose aisée. Nous avons donc mis un grand coup de pied dans la fourmilière pour vous proposer une sélection des meilleurs modules actuellement disponibles, que ce soit en V.O. ou en V.F. La plupart de ces aventures (disponibles sur notre CD) sont réservées au jeu original puisque Shadow of Undrentide vient tout juste de voir le jour en France. Il ne vous reste plus qu'à faire votre marché.

Le bâtard de Kosigan

- *Auteur : Fabien Cerutti*
- *Langue : Français*
- *Installation : décompressez le fichier Le bâtard de Kosigan dans le répertoire Modules.*

Ce module s'adresse à des personnages de niveau 10 ou 11 désirant une bonne dose de roleplay et un peu moins d'action. Pour jouir pleinement de l'aventure, il vaut mieux incarner un humain ou un demi-elfe. Soyez très attentif aux dialogues pour découvrir toutes les quêtes secondaires. Des points d'expérience seront ajoutés ou retirés selon la tournure des discussions, l'avancée de vos recherches ou tout simplement en fonction de votre alignement. Les personnages avec un faible charisme peuvent tout de même participer à la quête principale.

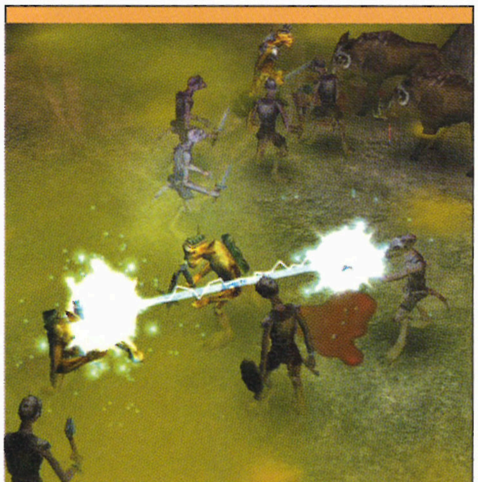
Voici le genre de créatures qu'il n'est pas bon de rencontrer tout seul.



Siege of Shadowdale

- *Auteur : Alazander*
- *Langue : Anglais*
- *Installation : décompressez le fichier Siege of Shadowdale dans le répertoire Modules*

Ce module s'adresse à des joueurs solos ou à un groupe de 2 à 6 joueurs allant du level 1 à 3. Toutes classes et toutes races sont acceptées. Un des points fort de Siege of Shadowblade est l'absence de zones de respawn. Vous avez donc intérêt à sauver tous les 10 m et acheter un maximum de potions pour rester en vie. Ce système rend le jeu très passionnant et stressant puisqu'on aborde les combats avec plus de finesse et de réflexion.





Une bande de Gnolls vous tend une embuscade ? Aucun problème ! Quelques boules de feu feront l'affaire.

Le bouchon lyonnais

- *Auteur : DraxRedd*
- *Langue : Français*
- *Installation : décompressez le fichier Le bouchon lyonnais dans le répertoire Modules.*

Encore une histoire qui débute, comme toute bonne aventure, autour d'une bière dans une sombre taverne. Ici, on reste dans un scénario classique de AD&D : donjons/montres/trésors. Vous aurez donc une ville à explorer, des donjons à visiter et des tas de monstres à tuer. C'est basique mais toujours aussi efficace. Aucune restriction de level ou de race n'est à signaler.

Sang de Dragon

- *Auteur : Morha*
- *Langue : Français*
- *Installation : lancez l'exécutable, puis placez le fichier sang de dragon.hak dans le répertoire Hak.*

Ce module a été conçu essentiellement pour les guerriers et les paladins. Les autres classes guerrières (barbares et rôdeurs) sont plutôt déconseillées. Côté race, il vaut mieux éviter d'incarner un gnome ou un halfelin à cause du scénario. De même, aucun personnage mauvais n'est admis.







Le moteur de Neverwinter Nights vieillit plutôt bien. Il faut tout de même une bonne machine pour jouer avec les détails au max.

Les ombres du Zhentarim/ L'émissaire

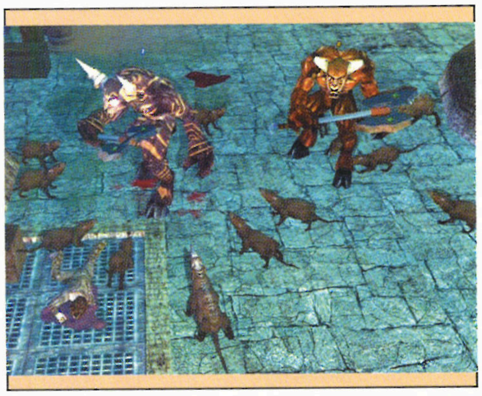
- *Auteur : LongBow*
- *Langue : Français*
- *Installation : placez le fichier Les Ombres de Zhentarim Part1 dans le répertoire Modules et le fichier Zhentarim.bik dans le répertoire Movies. En ce qui concerne l'Émissaire, il n'y a rien de plus simple puisqu'il s'agit d'un exécutable.*

Zhentarim est une organisation peu fréquentable qui œuvre dans l'ombre. Votre mission est d'enquêter sur cette puissante mafia locale. Ce module s'adresse à des joueurs de tout niveau et de toute race. En ce qui concerne l'Émissaire, il s'agit de la deuxième partie de l'histoire des Ombres du Zhentarim. Ici, vos services sont les bienvenus pour rétablir les routes commerciales sur l'Épine dorsale du monde. Vous devrez mener votre mission en plein cœur de territoires contrôlés par des orcs. Que du bonheur !

The Peasant

- *Auteur : Jack Davis*
- *Langue : Anglais*
- *Installation : décompressez le fichier The Peasant dans le répertoire Modules.*

Vous en avez marre de votre vie de commercial gagnant 10 000 euros par mois et roulant en TT ? Alors que diriez-vous d'incarner un paysan ? Mais pas n'importe lequel ! Un paysan qui sait manier les épées à deux mains pour trancher la gorge de trolls puants. Vous pouvez vivre cette aventure avec la classe et la race de votre choix. À vos fourches !

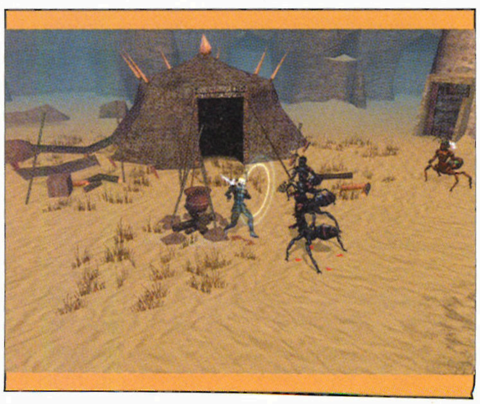


The Final Enemy

- *Auteur : Oraweb*
- *Langue : Anglais*
- *Installation : placez le fichier U3 The final Enemy dans le répertoire Modules, le fichier U3.hak dans le répertoire Hak et les fichiers .bmu dans Music. Exécutez le fichier Danmar, il se décompresse par défaut dans c:\temp. Récupérez alors le fichier LOKTileset.hak et placez-le dans le répertoire Hak.*

En attendant que les Français commencent à créer des modules pour l'extension de NWN, voilà de quoi vous faire patienter. Vous pouvez vous lancer tête baissée dans l'aventure puisqu'il n'y a aucune restriction de races ou de classes. Enjoy !

Nwn10 : Les nouveaux outils de l'éditeur incluent les terrains de Shadows of Undrentide ainsi que de nouvelles améliorations.



The Rescue of Dagonmoor/ The Shining pass home

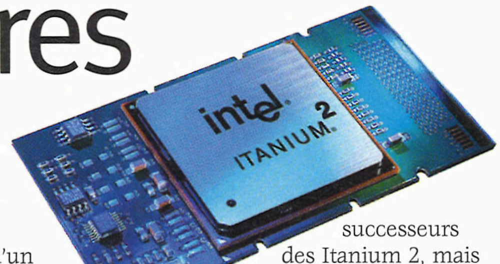
- *Auteur : Darryll Pedersen*
- *Langue : Anglais*
- *Installation : décompressez le fichier The rescue of Dagonmoor et The Shining Pass Home dans le répertoire Modules.*

La paisible ville de Dagonmoor se retrouve liée à divers troubles qui vont empêcher monsieur tout le monde de s'épanouir. Pour participer à ce scénario, on vous conseille de réunir un groupe de 4 à 6 joueurs avec un niveau situé entre 5 et 9. Un voleur level 6 est plus que conseillé pour participer à cette quête. Pour les joueurs désirant se lancer seuls dans l'aventure, sachez qu'il faut posséder un perso de niveau 10 minimum.
The Shining Pass Home est un scénario qui se déroule après la libération de la ville de Dagonmoor. Ici, un groupe de 4 à 6 persos de level 6 à 10 est recommandé avec la participation d'un rôdeur niveau 7. Petite info : vérifiez que l'option du serveur « Restriction du niveau des objets » est bien cochée. Le créateur de ce module a implémenté de nombreuses armes tirées du guide original de D&D. Ça serait dommage de ne pas en profiter..

Le mieux est l'ennemi du bien

Après avoir démocratisé le son 5.1 sur nos cartes mère avec leurs chips, Realtek nous apporte le son 7.1 avec l'ALC850. Ce nouveau chip garde les grandes lignes de son prédécesseur, à savoir les prises jack universelles capables d'assumer plusieurs fonctions en un clic sur un panneau de contrôle, de l'entrée ligne aux sorties surround. Le support du S/PDIF en entrée et sortie est également au rendez-vous. Reste maintenant à attendre la multiplication des kits d'enceintes 7.1, car ceux qui utilisent les sorties S/PDIF pouvaient déjà profiter des formats DTS-ES 6.1 et Dolby Digital EX 7.1 par le biais des sorties optiques de leurs cartes. Évitez de vous poser la question qui tue en revanche : « Est-ce vraiment utile ? »

La multiplication des cores



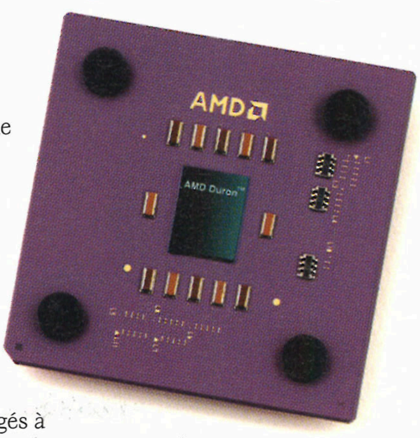
Chez Intel, on commence à parler des grandes orientations pour le futur. Et en ce moment, la technologie des multicores revient souvent sur le tapis. Le principe : accoler plusieurs cores (cœurs) de processeurs au sein d'un même package. Du multiprocesseur sur un seul CPU physique en quelque sorte. Bien entendu les avantages sont énormes : cela permet de limiter la latence entre les différents « processeurs » et d'augmenter l'efficacité du système. Sans compter que cela simplifie grandement la conception des cartes mère. Pour l'instant, le multicore est évoqué pour les successeurs des Itanium 2, mais on laisse déjà entendre chez Intel que la technologie pourrait bien faire son apparition du côté de nos PC à nous, simples joueurs. À noter qu'AMD a également évoqué la possibilité de sortir des modèles multicores de ses Hammers. Remarquez, quand on voit l'enthousiasme autour de l'HyperThreading, pourquoi pas...

Édito

Ça y est, c'est fait, on a enfin tripoté de l'Athlon64. Enfin surtout C_Wiz. Il a même overclocké la carte sans tout griller, ce qui est un petit succès vu sa malchance actuelle, qui prouve que chez Western Digital aussi on sait griller les disques durs. J'ai également eu mon lot de surprises, avec le décès prématuré d'une puce mémoire sur une Radeon 9800 Pro, qui a failli priver de concurrence les GF FX5900. Qui a dit qu'on s'ennuyait dans ce métier ?

Par Caféine

AMD donne dans le recyclage



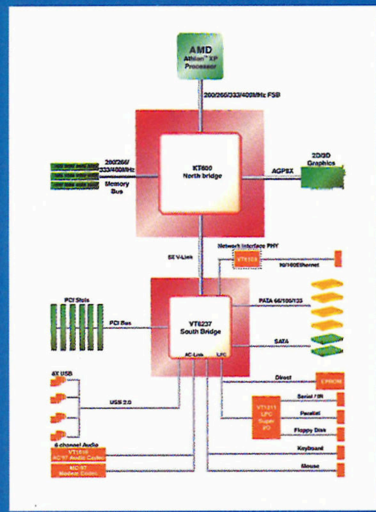
Lorsqu'un constructeur veut décliner un produit en une gamme, on se retrouve généralement avec une seule chaîne de production, qui se termine par un mécanisme de validation et de bridage. Le meilleur exemple reste les processeurs, dont la fréquence est ainsi validée et bridée par le coefficient multiplicateur. Cet été, le débat avait fait rage lorsque ASUS s'est mis à utiliser une faille dans les protections Intel, pour transformer les i865 en i875. D'autres ont trouvé le moyen de transformer des Radeon 9500 en 9700, sauf que cela nécessite un peu de chance, vu que parfois des pipelines peuvent être endommagés à l'intérieur même du GPU, d'où la désactivation de certains par le constructeur. C'est un peu pareil avec les derniers Duron d'AMD cadencés à 1,4 et 1,6 GHz : en reliant le dernier pont L2, on fait passer d'un coup le cache de niveau 2 de 64 Ko à 256 Ko. Sympathique, mais une fois de plus ça ne marche pas dans tous les cas. Si vous êtes un poil bricoleur et fauché, ça pourra toujours dépanner.

Camouflage de luxe



L'arrivée des mini-PC a été pour beaucoup le moyen de caser une machine de plus dans le salon. TEAC s'y met également en proposant un produit basé sur une carte mère EPIA de VIA. Design slim, refroidissement passif, le moins que l'on puisse dire c'est que ça en jette. Animée par un C3 à 1 GHz, et pourvue de 256 Mo de RAM, cette machine joue parfaitement le rôle d'hybride. Lecteur de DVD et de CD, elle peut également servir de lecteur DivX et surtout de magnétoscope numérique grâce au disque de 80 Go intégré. Un graveur de DVD multi-format permettra de stocker définitivement vos émissions et films préférés. Ah oui, et en plus, c'est loin d'être moche, c'est même très classe. Avec un OS dédié genre Windows Media Center, c'est le type de machine idéal pour regarder vos films de vacances.

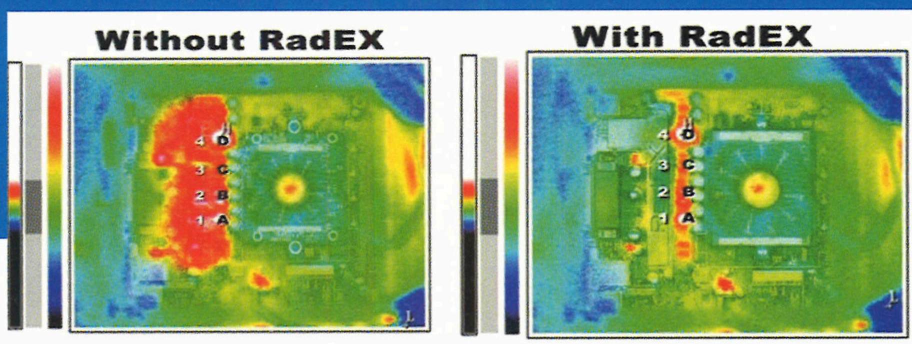
Métier **difficile**



Vu les performances du nForce 2, les cartes mère équipées des chipsets VIA ont eu un peu plus de mal à trouver preneur qu'à l'habitude. Mais le constructeur taïwanais continue son petit bonhomme de chemin en introduisant le KT600, qui apporte le support officiel de la DDR 400, et des derniers Barton à bus 400 MHz. Pas de surprises donc sur les performances qui restent dans la droite lignée des prédécesseurs. VIA ne compte cependant pas en rester là, avec l'introduction prochaine du KT880, solution double canal pour socket A. Vous me direz, on en parle depuis le début de l'année, alors il serait temps. Le chip sera introduit lors du Computex, en même temps que son comparse pour Pentium 4, le PT880. De quoi redonner un petit coup de boost bien nécessaire aux ventes. Ou pas. Après tout, personne n'est encore assuré des performances de ces produits et nVidia n'est pas vraiment en train de se la couler douce. Courage les gars.



C'est **RADical**



Après ABIT et son IC7-MAX3 le mois dernier, qui proposait un système de refroidissement actif pour les condensateurs, c'est Chaintech qui s'y met à son tour avec le RadEx. Première différence par rapport au système d'ABIT, l'utilisation d'un heat pipe en métal, et non d'un conduit en plastique. Un système tellement efficace qu'il ferait perdre 20 degrés aux condensateurs. D'ailleurs ils nous le prouvent avec des images prises en infrarouge. Tout de suite, ça fait plus sérieux. Le système sera introduit sur la première carte Athlon 64 du constructeur, la ZNF3-150, utilisant le nForce 3.

la galette était pourrie

Diminuer la taille de la gravure de ses chips trop vite, ça peut poser des problèmes. Demandez à Nvidia par exemple, avec leur FX 5800, copieusement retardé pour cause d'un 0,13 micron trop anticipé. Outre le retard, l'autre problème, c'est l'efficacité de la photolithographie, le procédé de gravure des processeurs. Avec une technologie bien rodée, on arrive à obtenir sur un wafer (une galette de processeurs) un taux de fiabilité — dit yield — de près de 80 %. Là où ça commence à aller moins bien, c'est qu'avec les procédés en 0,13 micron, de nombreux fondeurs stagnent avec des taux de 40 %, voire pire pour certains. L'augmentation de la taille des wafers de 20 cm de diamètre à 30 cm devait améliorer les taux de production, il n'en a malheureusement rien été. Alors plus que jamais, les constructeurs essayent d'augmenter virtuellement leurs yields en recyclant des processeurs partiellement fonctionnels. Comme ATI à l'époque des Radeon 9500, qui étaient en fait des R9700 ratés. Si pour AMD et Intel, la course à la gravure la plus fine possible est intimement liée à la course aux performances, les autres acteurs de l'industrie commencent à revoir leurs stratégies à la baisse, et à adopter des attitudes plus conservatrices. Après tout, les Radeon 9800 ne sont toujours gravées qu'en 0,15 micron et tout prouve qu'ATI a fait le bon choix. Pour eux, la transition en 0,13 micron devrait être beaucoup moins risquée.

Mon très cher Athlon 64

La disponibilité des Athlon 64 risque d'être limitée lors du lancement, particulièrement celle du modèle haut de gamme, le FX-51. Alors forcément, les prix flambent : on parle respectivement de 350 dollars et 650 dollars pour les Athlon 64 3200+ et les Athlon 64 FX-51. Ce à quoi il faut rajouter notre TVA adorée. Pour pallier ces problèmes d'approvisionnement, AMD serait en train de mettre en place des bundles avec différents constructeurs, qui contiendraient carte mère, processeur et très certainement mémoire (au moins pour le bundle du FX, la PC 3200 registered n'étant pas légion). Une chose est sûre, la nouveauté, ça se paye.

9800 XT

À en croire les dernières nouvelles, 9800 XT serait le nom commercial du R360, version améliorée du R350 qui équipe actuellement les Radeon 9800 Pro d'ATI. Cadencé plus rapidement que son petit frère, on parle de 450 MHz pour le core et 750 MHz pour la mémoire, on devrait le trouver en deux versions, équipées respectivement de DDR ou de DDR2. Le bébé devrait être présenté par ATI lors du Computex, tout comme la contre-offensive de Nvidia, le NV38.

SSE ? Oui, enfin, si je veux

C'est un fait, Quake 3 et ses dérivés ont toujours extrêmement bien tourné sur les processeurs Intel. D'ailleurs, systématiquement dans les comparatifs AMD/Intel, c'est l'un des scores les plus en faveur de la firme de Santa Clara. Notre test de l'Athlon 64 en est un bon exemple. Le truc, c'est que maintenant on sait pourquoi. C'est un développeur indépendant, Aaron Gordon, qui a soulevé le morceau. Ce charmant monsieur a recompilé une des DLL de Quake 3 à partir du code source du kit de développement du jeu. Et résultat, ça va plus vite. De 20 % à 30 % plus vite sur un Athlon XP. Vous me direz, les optimisations de compilation, ce n'est pas nouveau, on peut toujours faire mieux. Là où ça devient drôle, c'est qu'il a obtenu ça avec le compilateur d'Intel. Ah, en effet. Et là où ça devient même carrément troublant, c'est que ce même Aaron nous apprend qu'avec les processeurs AMD, même s'ils disposent d'une unité de calcul SSE (comme sur P4), c'est systématiquement le vieux code 3Dnow! qui sera utilisé. Alors qu'il est notoirement reconnu comme moins performant, des tests réalisés sur Quake 3 avec des K6 et K6-2 de fréquences identiques (le second supportant 3DNow!) ne montrent aucune amélioration de performances. Que ce soit fait exprès (ahem...) ou pas, ce non support du SSE sur les processeurs AMD favorise honteusement Intel. Je sens comme un rééquilibrage des forces dans les futurs comparatifs...





DVD pour tous

Tout le monde le prédisait l'année dernière, 2003 verrait enfin la démocratisation des graveurs de DVD. À près de 450 euros le bébé en janvier, on ne pouvait pas vraiment parler de prix abordable. Les choses se sont arrangées au cours de l'été, avec la fin de la pénurie de têtes de gravures. Les grandes marques que sont Sony, Pioneer et ASUS s'alignent désormais autour de la nouvelle barre psychologique des 200 euros pour leurs modèles multiformats 4X. Le prix des médias a également chuté, on en trouve désormais dans notre belle contrée pour moins de 2 euros la pièce. Tout ça pour ne faire que des trucs légaux hein, évidemment. Ben voyons.



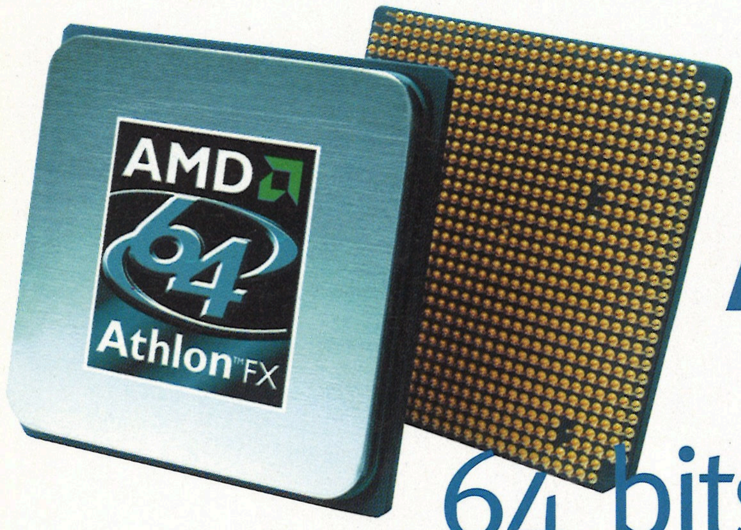
L'union fait la force

Cela fait quelque temps que l'on attend une carte mère haut de gamme utilisant le nouveau chipset ATI pour cartes mère P4, le Radeon 9100 IGP. Pour rappel, ce chipset intègre le core graphique DirectX 8.1 des Radeon 9000, le support des Pentium 4 à FSB 800 MHz, ainsi qu'un contrôleur mémoire double canal. ASUS est l'un des premiers à se lancer et nous présente la P4R800V. Elle n'utilisera pas le nouveau southbridge ATI IPX250 mais bel et bien l'ancien et un peu dépassé IPX150. Mais ASUS a une bonne raison, le 250 n'est toujours pas prêt ! Qu'à cela ne tienne, l'esprit d'équipe prévaut, on trouve sur la carte un contrôleur IDE RAID SiS, un contrôleur Firewire VIA, et même du réseau Gigabit 3Com. Le tout devrait être disponible cet hiver.



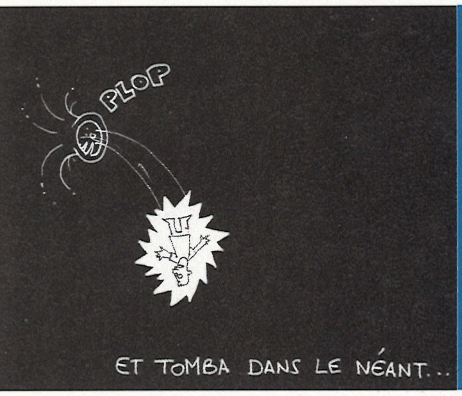
La meilleure, par les meilleurs
pour les meilleurs...
FRANCE
MSI
10 ans déjà
nVIDIA
GeForce FX 5200
nVIDIA
GeForce FX 5600
nVIDIA
GeForce FX 5800
nVIDIA
GeForce FX 5800 Ultra
MSI
Multimedia
GeForce
FX
5200
5600
MSI
FX5800 Ultra
De 128 Mo à 256 Mo de DDR et DDR II - AGP 8X - Direct X9 - Système de refroidissement ultra silencieux TopTech II (sur Geforce FX5600 et Geforce FX5200 uniquement)
Télécommande infrarouge (sur Geforce FX 5200 TDR 128 uniquement) - Sortie TV (S-Video) - Câble SVidéo 1.80 m - Adaptateur DVI
Bundle logiciels offert *
MSI Live VGA BIOS - MSI Live VGA Driver - MSI 3D!Turbo Experience™! - MSI Media Center - MSI 5.1 Channel DVD Player - MSI 3D Desktop - Virtual Drive 7 Version professionelle
Restore It 3 Version professionnelle - MSI Foreign Language Learning Machine - The Elder Scrolls III: Morrowind (Version complète) - Tom Clancy's Ghost Recon (Version complète)
Duke Nukem: Manhattan Project (Version complète) - MSI Games Collection
* bundle logiciels modifiable suivant le modèle de carte choisi.
www.msi-multimedia.com - www.msi-computer.fr

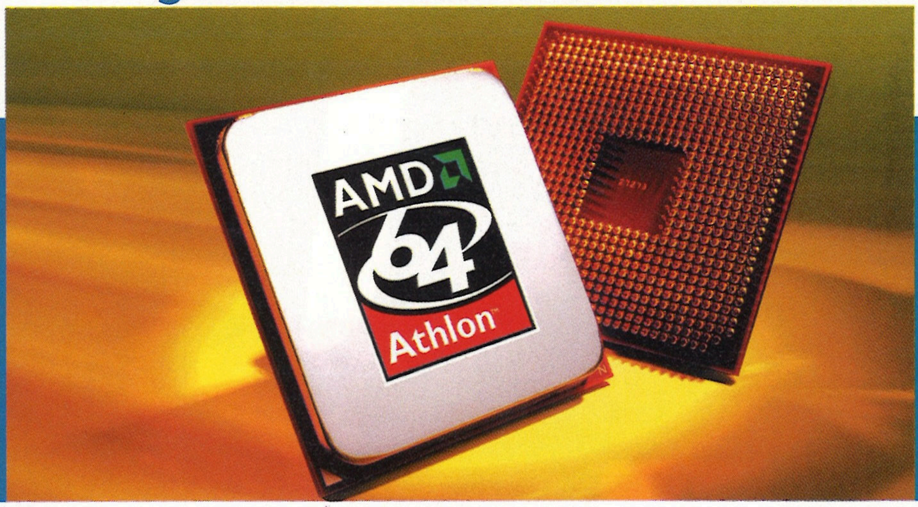
par C_Wiz



AMD Athlon 64 FX-51

64 bits, ça laisse rêveur





Ce qu'il y a de cool avec les lancements de processeurs qu'on attend depuis plusieurs mois, c'est quand on nous sort au dernier moment la petite surprise qui va bien. Dans le rôle de la surprise, l'Athlon 64 FX-51, absent de la preview du mois dernier. Et accrochez-vous, il décoiffe.

Le mois dernier, je vous présentais les grandes lignes de l'Athlon 64, la nouvelle génération de processeurs d'AMD. En plus d'évoquer aujourd'hui les performances de l'architecture dans le domaine qui nous passionne tous, à savoir les jeux, nous allons aussi décortiquer le petit dernier qui prend place tout en haut de la gamme.

Cours de rattrapage

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le mois dernier, un petit rappel de ce qui différencie l'Athlon 64 de ses prédécesseurs. C'est avant tout un processeur 64 bits, capable d'effectuer des calculs sur des nombres plus grands, ce qui réjouira, j'en suis sûr, les matheux. Ce qui nous intéresse déjà un peu plus, c'est qu'il est capable de franchir la barrière des 4 Go de mémoire qui nous limite actuellement. On pourrait se dire que pour des machines de jeux, ces caractéristiques ne se justifient pas encore. Il faut juger tout cela comme une architecture d'avenir, qui va, si tout se passe normalement pour AMD, rester avec nous pendant quelques années, et dont les Athlon 64 ne sont que les premiers représentants. On ne va pas se plaindre de voir de l'innovation. L'autre grande nouveauté, l'intégration du contrôleur mémoire au sein même du processeur. Une petite révolution par rapport aux designs traditionnels où ce contrôleur est intégré dans le chipset de la carte mère, plus précisément dans le northbridge. L'avantage de cette intégration, c'est bien entendu les performances. Plus on est proche du processeur, et plus on augmente le rendement. En diminuant les temps de latence, c'est-à-dire le temps écoulé entre le moment où le processeur demande une information mémoire et le moment où elle arrive effectivement. À fréquence égale, l'Athlon FX se paye le luxe d'être 40 % plus efficace que le Pentium 4. Cette intégration au processeur, on pourrait se dire que c'est tellement évident que l'on aurait dû y penser avant. Oui, on se dit toujours ça après coup.

When I'm 64

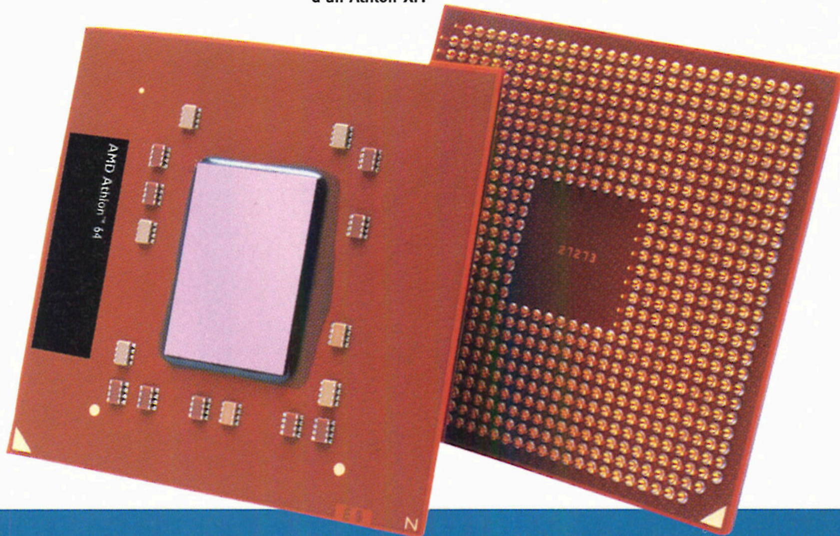
La version classique de l'Athlon 64 utilise un nouveau support, le socket 754. Côté mémoire, le contrôleur est simple canal, d'une largeur de 64 bits. La mémoire utilisée reste la même que pour nos processeurs traditionnels, à savoir de la mémoire DDR PC 3200 unbuffered, cadencée à 400 MHz. Il est bon de noter tout de même que le contrôleur intégré au processeur n'est pas limité à la PC3200, il accepte virtuellement toutes les mémoires DDR entre la PC1600 (200 MHz) et la PC3200 (400 MHz, je me répète). Toujours bon à savoir. Tous ceux qui ont écorché des Athlon en montant en peu violemment leur radiateur seront heureux de savoir qu'AMD s'est décidé à placer une plaque de métal pour protéger le précieux core de ses processeurs. Ça ressemble un peu à un Pentium 4 vu comme ça en photo, si ce n'est qu'il y a un petit trou sur les plaques de Mr Intel.

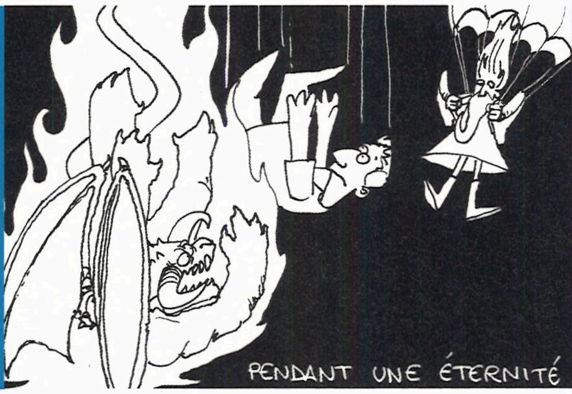
Idée FX

L'Athlon 64 FX-51 se différencie de son petit frère tout d'abord par son socket à 940 broches. L'autre différence tient dans le contrôleur mémoire, qui passe sur deux canaux. De quoi en théorie augmenter les performances. Bémol, il faut que la mémoire soit

de type registered. Ce qui risque de poser quelques petits problèmes de disponibilité dans un premier temps, la PC3200 registered étant relativement rare. Bien entendu, il est toujours possible d'utiliser de la PC2700 registered, plus répandue. Les puristes auront reconnu à la description quelques similarités avec l'Opteron, la version serveur de l'Athlon 64, utilisant ce fameux socket 940 et disposant lui aussi d'un contrôleur mémoire double canal. Ce n'est pas totalement faux, pour preuve, on utilisera des cartes mère dédiées à l'Opteron pour faire tourner la chose. Pour l'Athlon 64, sockets et cartes mère seront différentes certes, mais basées sur des chipsets identiques.
Vous n'aurez pas manqué de remarquer le nom du processeur, Athlon 64 FX-51. C'est bien long. Le FX permet de différencier les processeurs haut de gamme utilisant le contrôleur mémoire double canal. Pour la petite histoire, la seule explication que nous avons sur le choix des lettres FX est que ces processeurs permettent le « Cinematic Computing », pour une immersion totale et de qualité cinématographique dans les jeux. Parfois c'est à se demander s'ils

L'Athlon 64 mis à nu. Voilà à quoi ça ressemble sans la plaque de métal. Donc oui, ce n'est pas très différent d'un Athlon XP.





Et ça s'overclocke ?

J'avoue, je n'ai pu résister à la tentation d'overclocker un peu la machine. Cette dernière était stable avec une fréquence de bus de 220 MHz, au-dessus difficile de savoir si le processeur ou la mémoire limitaient. À noter que la carte mère ne proposait qu'un changement de la fréquence de bus, pas de multiplicateur en vue. Dernière remarque, bien entendu il s'agit d'un sample, ça ne reflète pas forcément le potentiel réel.

n'auraient pas débauché des membres de l'équipe marketing d'un constructeur de chips graphiques bien connu... Le chiffre 51 désigne la série, et donc la fréquence du chip. Dans ce cas, la fréquence est de 2,2 GHz.

Écrin de luxe

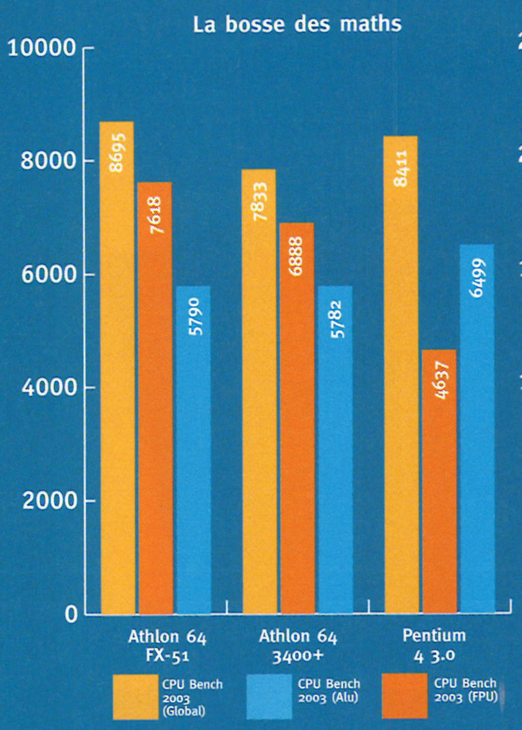
À la fin de mon article le mois dernier j'avais laissé en suspens la question des performances, même à une fréquence de 2,2 GHz, on peut se demander ce que ce chip a dans le ventre comparé à un Pentium 4 3.0 GHz et dans quelle mesure il tient la comparaison. AMD avait commencé avec ses Athlon XP, et l'introduction du « Performance Rating », a prouvé que l'on ne pouvait plus uniquement juger sur les mégahertzs pour jauger correctement un processeur. Des ratings qui, s'ils suivaient à peu près les Pentium 4 dans les applications bureautiques, commençaient à donner quelques signes de faiblesse du côté des jeux, les Pentium 4 à bus 800 MHz ayant un peu malmené les Athlon XP sur ce front. Afin de tester le tout, AMD nous a fourni un monstre disposant d'un Athlon 64 FX-51, monté sur une carte mère Asus SK8N. 1 Go de RAM DDR et une GeForce FX 5900 Ultra complètent la machine. Nous avons mis en face, pour comparer au mieux, un Pentium 4 3.0C GHz (le 3.2 ayant quelques petits problèmes de disponibilité lors du comparatif), sur un chipset i875, le reste de la configuration étant équivalent. Notez que tous les tests qui suivent ont été réalisés avec la version 32 bits de Windows XP pour tout le monde, pas de jaloux.

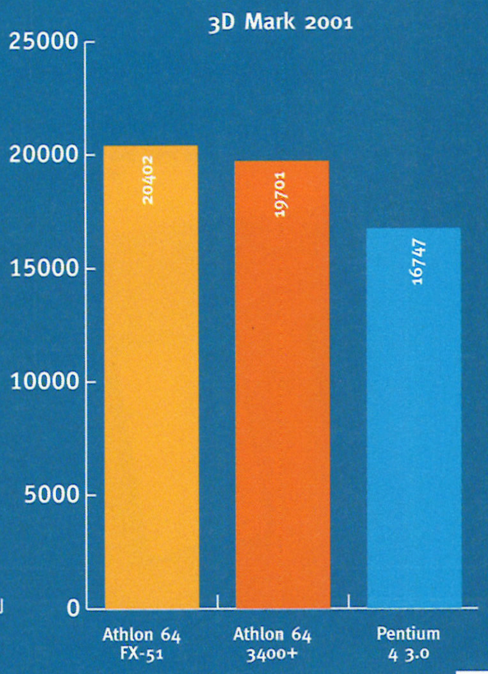


La machine de guerre fournie par AMD. Le joli boîtier est signé CoolerMaster.

Rate me

Comme vous pouvez le voir sur les graphiques, ça carbure fort. Les tests synthétiques montrent les aptitudes exceptionnelles des nouveaux-nés d'AMD avec des scores mémoire assez impressionnants.
Le contrôleur mémoire intégré fait merveille.
On remarque aussi des progrès au niveau des calculs sur les entiers. Associé au SSE2, le tout a de quoi booster les performances dans les jeux. Et justement, dans les benchs de ce type, l'Athlon FX se paye le luxe d'être à peu près 20 % au-dessus du Pentium 4 en moyenne. Un écart qui grimpe à près de 30 % dans Unreal Tournament 2003. On remarquera le score CPU bien élevé dans le dernier 3D Mark, le score global du 2001 laisse, il faut dire, un peu rêveur. Quake 3 réussit d'habitude particulièrement bien au Pentium 4, l'écart est ici un peu plus faible. La totalité des jeux que nous avons testés se situent entre ces deux piliers, des marges qui restent bien confortables. L'écart de

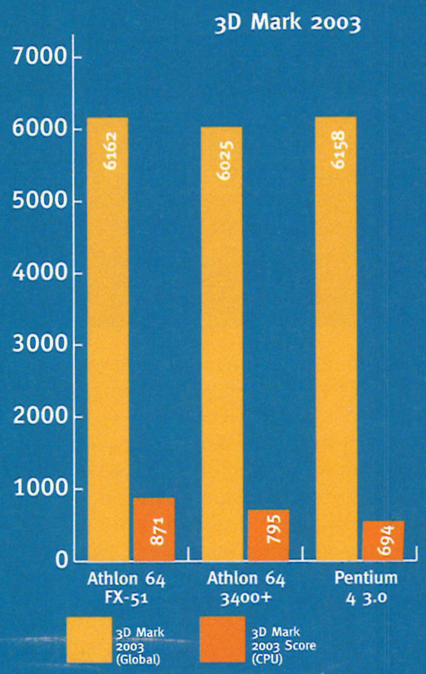


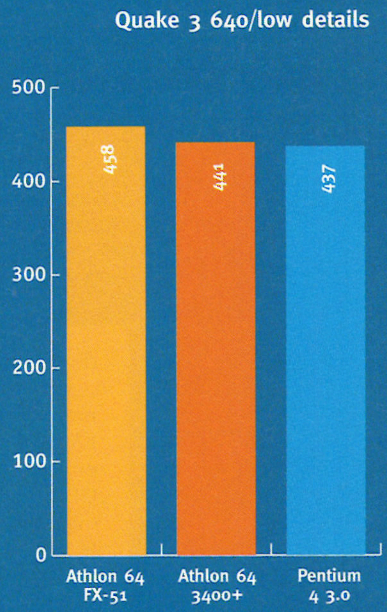


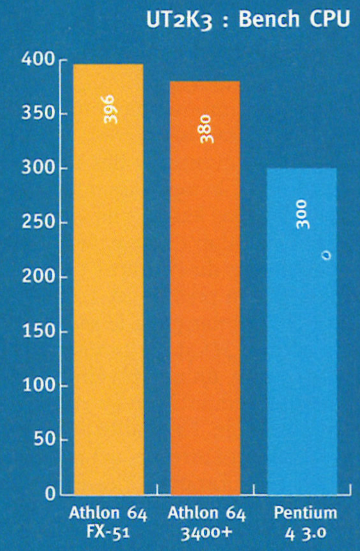
Athlon 64 ?

Ne disposant pas d'Athlon 64 simple canal pour les tests, nous avons utilisé le FX en retirant une barrette de RAM. Les performances obtenues reflètent celles d'un Athlon 64 3400+, en prenant en considération que la machine n'était équipée dans ce cas que de 512 Mo de RAM. Un facteur relativement négligeable pour les tests considérés.

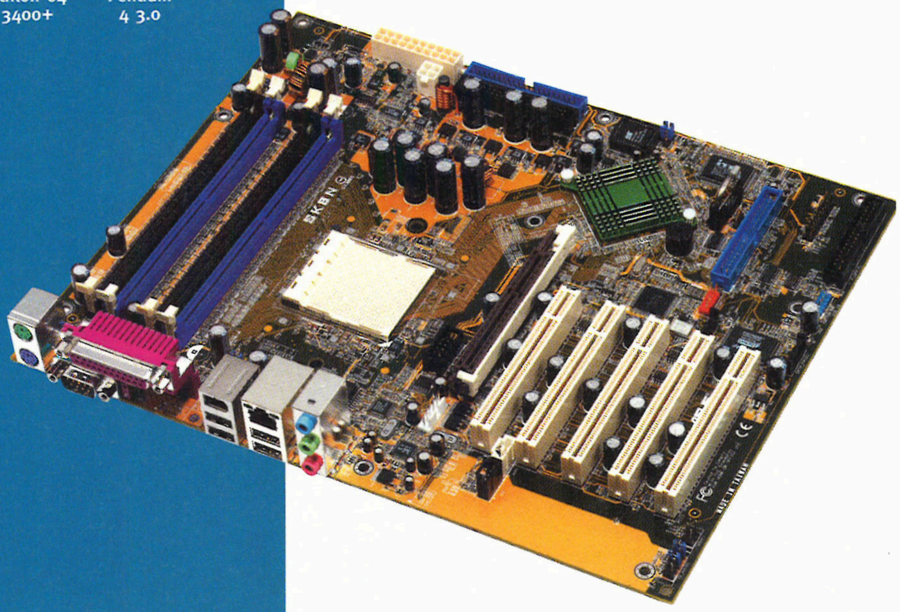




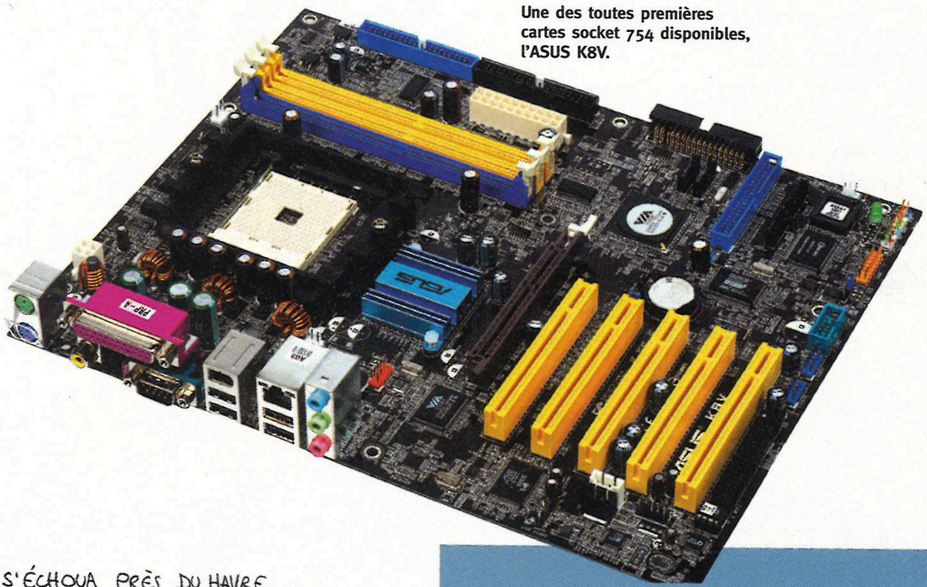




La SK8N d'ASUS, la carte mère nForce 3 sur laquelle nous avons effectué les tests.



performances entre la version simple et double canal, élevé dans les benchs synthétiques, ne se fait pas autant sentir dans les applications réelles. Ça reflète un petit peu ce que l'on avait déjà vu avec d'autres chipsets. Le support des instructions SSE2 joue indéniablement dans la balance de l'Athlon 64 et complète les performances, même si l'unité n'a pas l'efficacité de celle d'Intel.
Pour les hérétiques qui voudraient faire autre chose que jouer avec une telle machine, sachez que l'on compte un écart moyen de 20 % de performances entre l'Athlon FX et le P4 3.0C, et de l'ordre de 15 % avec le 3400+ simple canal.
AMD frappe décidément fort avec ses nouveaux processeurs, totalement taillés pour les gamers. Le constructeur américain a son destin en main et trône en haut de la pyramide des performances. La concurrence n'arrivera chez Intel qu'en novembre, avec les Prescott, dotés eux aussi d'1 Mo de mémoire cache. Pour le 64 bits, c'est une autre histoire, mais laissons le temps au temps, et apprécions déjà les performances confortables en mode 32 bits apportées par cette nouvelle gamme. Reste un petit souci, en tout cas dans les premiers mois : des tarifs très élevés qui en refroidiront plus d'un (nous attendons plus d'infos sur ce sujet, qui devrait être traité dans les news).



Une des toutes premières cartes socket 754 disponibles, l'ASUS K8V.

Windows 64 ?

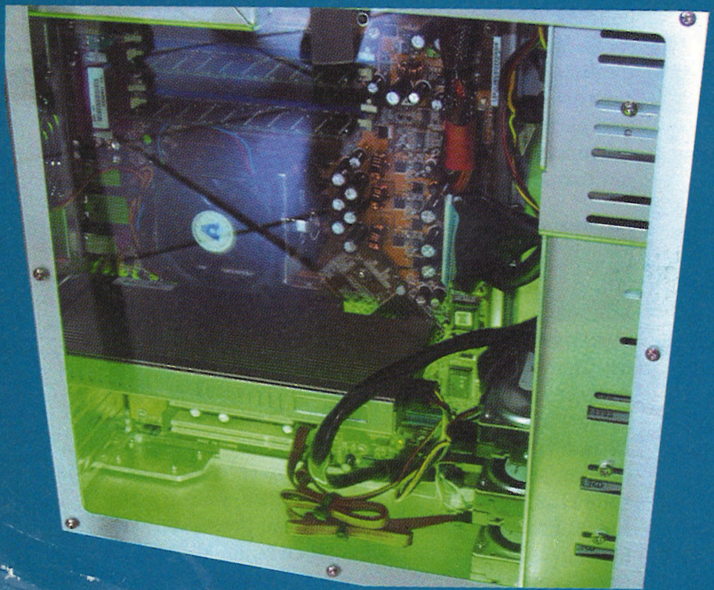
AMD nous avait fourni pour l'occasion une version pré-bêta de Windows XP 64 bits. Ça sentait cependant fort le chantier, et il était difficile d'obtenir des chiffres intéressants. La faute au système encore en développement, mais surtout aux drivers. On attendra la fin de l'année pour se faire une idée des performances purement 64 bits.

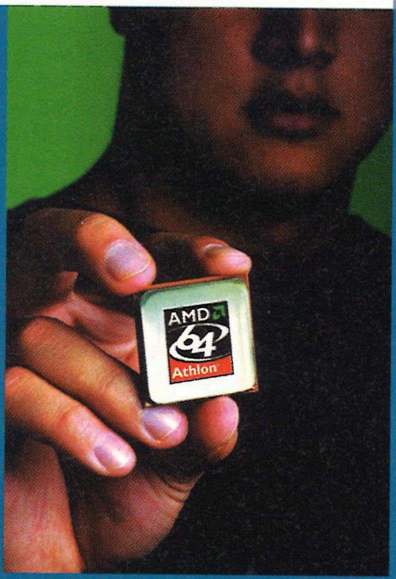


Parlons Chipset

Avec l'intégration du contrôleur mémoire au sein du processeur, les chipsets n'ont plus que deux critères pour se démarquer. Tout d'abord les performances du bus AGP, le contrôleur est toujours présent sur le chipset. L'autre critère, ce sont les capacités d'extensions offertes par le southbridge, le support des disques durs et les performances des contrôleurs intégrés. Mais aussi les fonctionnalités comme la gestion du son, le contrôleur réseau, Firewire, j'en passe... Le nForce 3 Pro 150 de nVidia, celui présent sur notre carte de référence n'est pas le plus complet. Il faudra attendre la version 250 pour obtenir un contrôleur serial ATA intégré, ou le gigabit Ethernet. Côté Dolby Digital, il faudra probablement attendre 2004 pour voir le retour en fanfare de la technologie, améliorée au passage. Le K8T800 de VIA semble un peu plus complet, supportant nativement le Serial ATA et l'audio. À noter que SiS et ALi ne veulent pas se faire oublier. SiS par exemple propose le 755, offrant des fonctionnalités très proches du chipset de VIA. En attendant 2004 et la déferlante PCI Express...

Deux disques durs Serial ATA 10 000 tours en RAID stripping, et un petit 7 200 tours IDE traditionnel pour le Windows 64 bits (faute de drivers Serial ATA RAID).



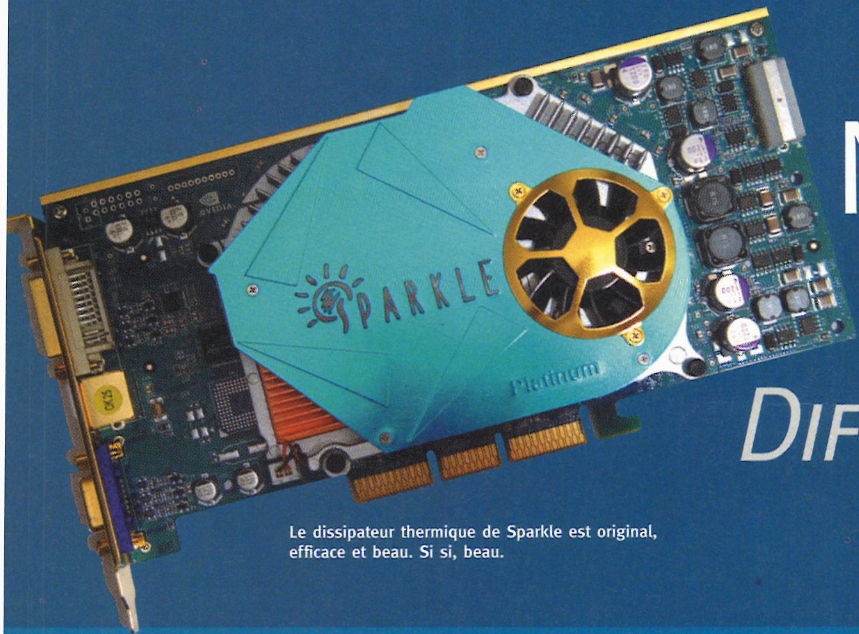


Dans le genre clone, difficile de faire plus proche du P4. Du moins extérieurement...

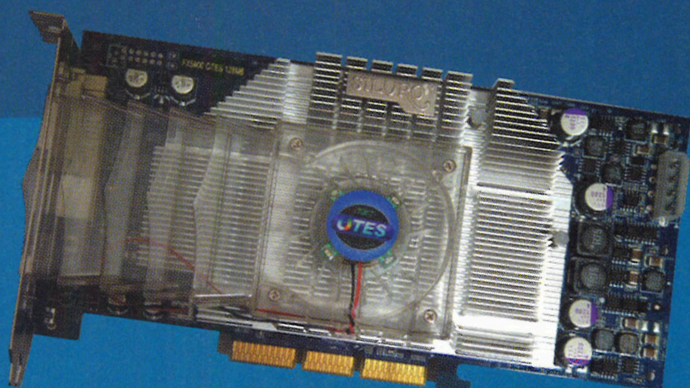
par Caféine

Nvidia GeForce Fx 5900

Différences de style



Le dissipateur thermique de Sparkle est original, efficace et beau. Si si, beau.



Le nouveau système OTES est bien plus silencieux mais toujours aussi encombrant.

Votre moral s'effrite quand vous pensez aux prix des cartes vidéo haut de gamme et la perspective d'acheter un modèle cheap vous rend dépressif ? Les GeForce FX 5900 de Nvidia peuvent être une solution. Vérifions ça avec des modèles de chez Abit et Sparkle.

La configuration de test

CPU Intel Pentium4 3.0C GHz
Carte mère Abit IC7-G
512 Mo de RAM DDR400 (PC3200) (2x256 Mo)
Disque dur Seagate SATA 120 Go
Windows XP Pro US SP1
DirectX 9.0b
Drivers ATI Catalyst 3.7
Drivers Nvidia Detonator 45.24

Chez Sparkle, on sait surprendre l'acheteur. La GeForce FX5900 Platinum est livrée dans un cylindre métallique qui fait office de boîte. On y trouve la carte, équipée d'un système de refroidissement efficace et relativement silencieux, un câble SVHS avec adaptateur péritel (c'est rare et bien pratique) et l'indispensable convertisseur DVI-VGA. L'inévitable câble d'alimentation est aussi présent. Une boîte métallique pour ranger les CD est offerte, et histoire de ne pas la laisser vide, les jeux livrés sont nombreux : Ghost Recon, Duke Nukem Manhattan Project et Morrowind. Rien de transcendant, mais ça occupe. Les derniers frisbees sont PowerDVD 4.0 et un CD d'installation.
Chez Abit, on aime les finitions sport et les ailerons arrière... La GF FX Siluro 5900 est équipée d'un système OTES en plastique qui ne fait pas très bonne impression au déballage. Une fois installé, tout rentre dans l'ordre : c'est assez silencieux (pratiquement autant que la Sparkle) et les LED bleus qui équipent le ventilateur feront la joie des possesseurs de PC de course (no comment). Le reste du packaging est assez standard : câble d'alimentation rond pour la carte (O.K., ça c'est bien), convertisseur VGA-DVI, câble SVHS, convertisseur VHS-RCA... Mais point de jeux à l'horizon.

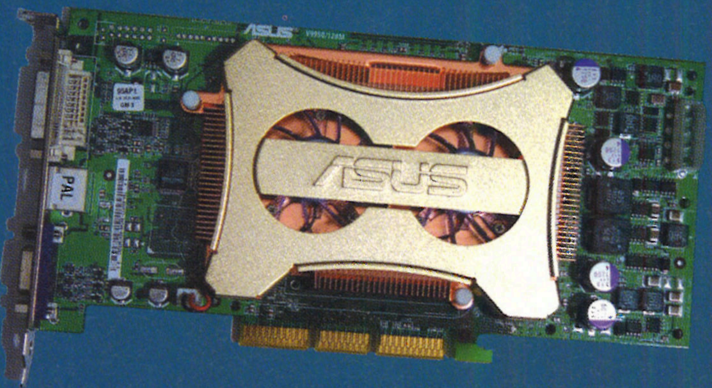
Légèrement survireuse

Techniquement, le NV35 des GF FX5900 est identique à celui des modèles ultra et seule la fréquence change : 400 MHz contre 450 MHz sur l'Ultra. La RAM reste à 425 MHz DDR. Avec cette vitesse plus sage, ces cartes sont plus silencieuses qu'une GF FX 5900 Ultra en mode 3D mais loin du silence absolu qu'offre une Sapphire Radeon 9800 Pro avec son dissipateur Zalman. Les performances sont très satisfaisantes dans les benchs que vous voyez en graphique. La compétition est rude pour la Radeon 9800 Pro. Du moins c'est ce qu'on pourrait croire si on ne lit pas tout le texte avant d'acheter sa carte... Quand on monte l'antialiasing en 6x voire 8x, ATI reprend le dessus. Pourquoi ne pas le montrer ? Parce que je considère que les framerates tombent alors dans des niveaux ridicules vu le prix de ces cartes. Si c'est pour avoir à peine 50 img/sec avec une carte à 400 euros, je ne vois pas bien l'intérêt. En revanche, je vous en parle parce que tout ça cache un petit souci...

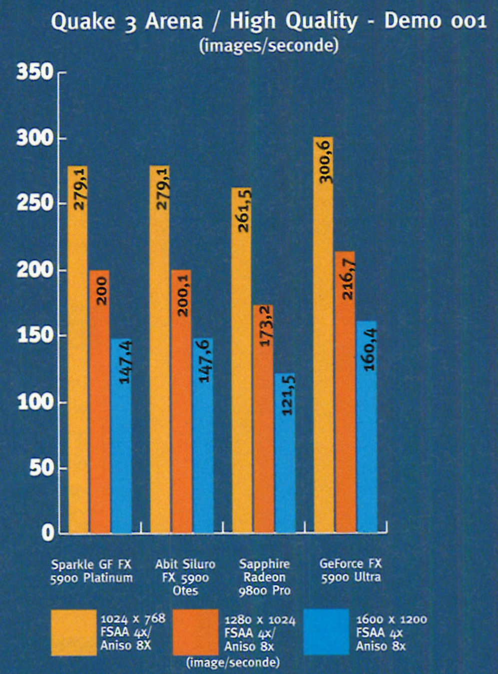
Complot de drivers

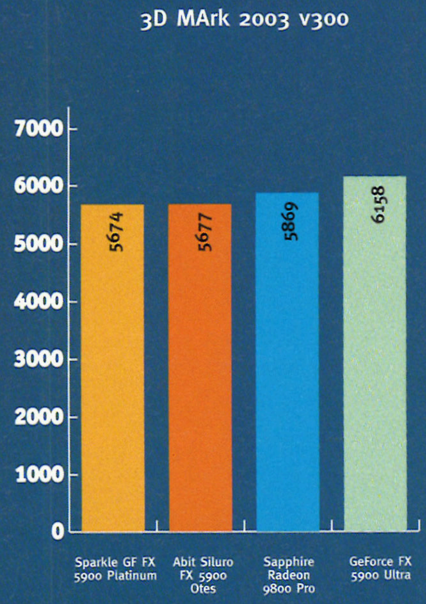
Il semblerait en effet que les drivers 45.xx de Nvidia soient largués dans la nouvelle génération de jeux DirectX 9, Half-Life 2 en tête. Une présentation ayant eu lieu début septembre à Seattle avec Gabe Newell de Valve aux commandes a fait très mal à Nvidia. Les GeForce FX se sont fait détruire à coups de graphiques PowerPoint. En gros, il semble qu'une GF FX 5900 Ultra offre la moitié des performances (environ 30 images/sec) d'une Radeon 9800 Pro (plus de 60 img/s) sous HL2, avec les détails à fond. Pire, même une R9600 Pro offre plus de vitesse avec pratiquement 50 img/s. Le tout sur un P4 2,8 GHz, en 1024x768 sans antialiasing. Ouch. Valve a donc développé un code

La retardataire

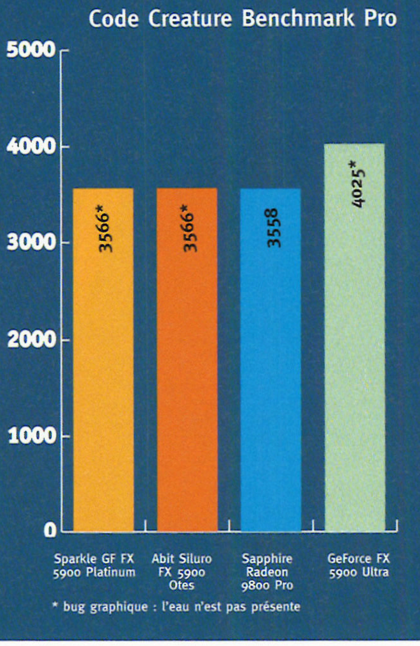


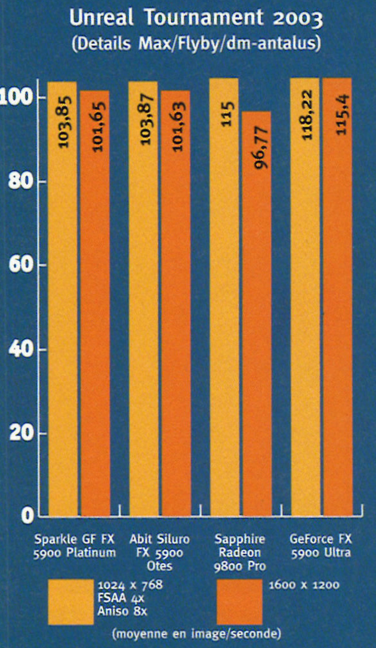
L'Asus V9950 (GF FX 5900 et 128 Mo de DDR) est arrivée trop tard pour des tests complets. Elle n'aurait de toute façon pas fait plus d'étincelles que les autres dans les benchs vu ses scores sur les quelques softs que j'ai eu le temps de lancer avant le bouclage. Elle dispose en revanche d'un système de ventilation très efficace et suffisamment fin pour ne pas bloquer le port PCI sous le bus AGP. Sa nuisance sonore n'est pas excessive malgré les deux ventilos. Le bundle est assez quelconque mais la carte est d'excellente finition.











spécifique pour arranger la situation, qui dégrade la qualité de l'image au passage et permet aux GeForce FX 5900 Ultra de dépasser péniblement les 45 img/s. En revanche, les 5200/5600 et leurs versions Ultra restent ridicules. En plus, Valve explique que pour obtenir ce maigre gain, ça leur a pris 5 fois plus de temps que pour s'occuper uniquement des optimisations DX9 standard des autres cartes. Tiens, une dernière info amusante : en mode DirectX 8, HL2 est plus rapide sur une GF4 Ti4600 que sur une GF FX 5600 Ultra. Dommage. Nvidia répond à tout ça que la prochaine génération de drivers 50.xx va régler le problème et que Valve c'est rien que des méchants, bouh. On espère pour eux sinon l'action n'a pas fini de chuter... Surtout que Newell explique qu'il a un doute sur les optimisations de Nvidia, qui peuvent être « fragiles », c'est-à-dire liées à des maps spécifiques ou ne prenant pas en compte les paramétrages des utilisateurs. Bref, des tweaks qui flirtent avec la tricherie.

Que la vie est compliquée

Les GF FX 5900 étant à peu de choses près au même tarif qu'une R9800 Pro – à savoir entre 400 et 430 euros TTC – et vu les perfs du produit d'ATI, le seul conseil prudent à vous donner est de choisir une Radeon si vous ne pouvez pas attendre d'avoir le fin mot de l'histoire concernant les capacités des bébés de Nvidia sous DirectX 9. Ça règle au passage le problème de choix entre les deux cartes de ce comparatif même si à mon avis, il est urgent d'attendre (eh oui) la sortie des drivers Nvidia et de Half-Life 2 pour se faire une opinion définitive.

Seul point réellement positif pour Nvidia ces derniers jours, les drivers 45.33 règlent réellement le problème de scintillement (« rolling lines » est le terme anglais approprié dans ce cas précis) observé sur les GF FX 5900 et 5900 Ultra. Un peu léger comme consolation vu l'ambiance...

top HARD

Avec la rentrée, on a eu droit à la traditionnelle inflation des prix. Et bien qu'elle soit derrière nous, les tarifs des processeurs et des cartes mère commencent tout juste à dégonfler. Il y a quand même deux bonnes surprises, mais bon, si je vous raconte tout, vous n'allez pas lire le reste...

C_WIZ

La carte mère

En attendant le concurrent direct du nForce 2 de VIA, le chipset de Nvidia reste en haut du top, tranquille. Côté P4, les choses pourraient prochainement bouger avec le futur chipset de SiS, mais en attendant de le tester de fond en comble, on va rester sur des valeurs sûres.

Config 1 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC

Config 2 : Abit NF7-S 2.0 (nForce2-ST/Socket A), environ 110 euros TTC ou Asus P4P800 (Intel i865PE/Socket 478), environ 150 euros TTC

Config 3 : Asus A7N8X v2.0 Deluxe (nForce2-ST/Socket A), environ 135 euros TTC / Asus P4C800 Deluxe (Intel i875P/Socket 478), environ 200 euros TTC

Le processeur

Pas beaucoup de nouveautés ici, les Athlon 64 ne sont pas encore disponibles en volume, et les nouveaux Pentium 4 ne pointeront pas leur nez avant novembre. Alors on va faire comme les prix, on ne va pas bouger.

Config 1 : AMD Athlon XP 2400+ (2 GHz), 80 euros TTC environ

Config 2 : AMD Athlon XP 2800+ Barton (2,1 GHz), 180 euros TTC environ, ou Intel P4 2,4C GHz, 190 euros TTC environ

Config 3 : AMD Athlon XP 3000+ Barton (2,167 GHz), 245 euros TTC environ, ou Intel P4 2,8C GHz, 300 euros TTC environ

La carte réseau

Dur maintenant de trouver une carte mère sans contrôleur réseau intégré. Vous me direz, ça tombe bien, pour le haut débit ou les LAN party, c'est indispensable. Les gourmands en rajouteront une seconde pour faire un réseau local par exemple. Plus que jamais, privilégiez les marques qui vont bien.

Carte réseau Ethernet D-Link ou Realtek 10/100, environ 20 euros TTC

Switch 8 ports RJ-45 10/100 Mo D-Link DES-1008D, environ 70 euros TTC

La carte vidéo

C'est la première bonne surprise du mois, les prix des cartes graphiques ont amorcé une belle petite chute. La 9600 Pro devient clairement abordable, et j'étais à deux doigts de la mettre sur les configs 1 et 2. Ça attendra le mois prochain. Les 9800 et 9800 Pro sont les grandes gagnantes et perdent de 30 à 60 euros. De là à dire que ça annonce la sortie des 9900...

Config 1 : GeForce4 Ti4200 64 Mo AGP 8x, environ 120 euros TTC

Config 2 : ATI Radeon 9600 Pro 128 Mo, environ 150 euros TTC

Config 3 : ATI Radeon 9800 128 Mo, environ 329 euros TTC ou ATI Radeon 9800 Pro 128 Mo, environ 390 euros TTC

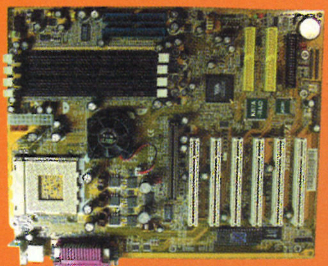
Le moniteur

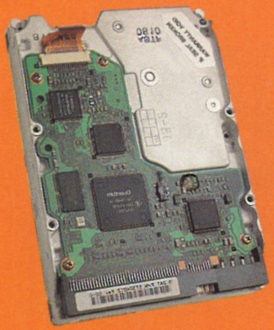
Les prix des moniteurs n'ont pas bougé d'un poil. Alors, cathodique ou LCD ? Le choix est particulièrement difficile vu qu'il s'agit de jouer avec, de gros progrès ont été effectués par les LCD, le Iiyama en est un excellent exemple. Le meilleur moyen pour faire son choix, c'est d'aller voir, alors comparez. Après tout, ce sont vos yeux et il faut les épargner. C'est fragile ces choses-là, ne lésinez pas.

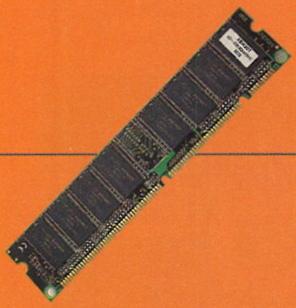
Config 1 : 17 pouces Mitsubishi Diamond Pro 750SB, environ 230 euros TTC

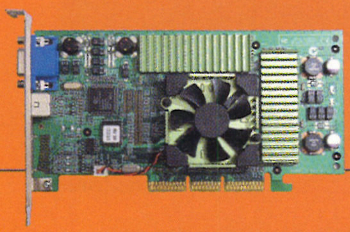
Config 2 : 19 pouces ViewSonic P95f+, environ 330 euros TTC ou Iiyama MA901U (Vision Master 452), environ 400 euros TTC ou Mitsubishi Diamond Pro 930SB, environ 440 euros TTC

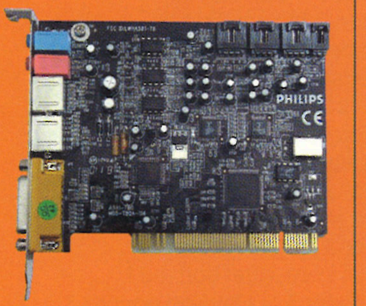
Config 3 : 17 pouces LCD Iiyama AS4314UTG, environ 460 euros TTC ou 22 pouces Mitsubishi Diamond Pro 230SB, environ 620 euros TTC













Le lecteur de DVD/CD-Rom

J'attends toujours mes jeux sur support DVD. Oui, j'ai de l'espoir dans la vie. En attendant, on va s'en servir pour regarder quelques DVD vidéo. Et oui, le PC ça ne sert pas qu'à jouer (mais qu'est-ce que je raconte là...)

Configs 1, 2 et 3 : Lecteur de DVD IDE 16X/48X, environ 40 euros TTC

Le modem

En attendant l'éradication de la face de la planète des modems 56K, ils restent le meilleur moyen de se connecter pour ceux qui sont loin de l'ADSL ou du câble. Un jour ça viendra vers vous hein, ne vous en faites pas. Je me répète à chaque fois, prenez toujours des modems flashables et évolutifs. On ne sait jamais, une nouvelle norme pourrait débarquer. Difficile de conseiller une marque plus qu'une autre, le mieux reste de demander aux fournisseurs d'accès les modèles qu'ils conseillent.

Config 1 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 2 : Modem interne 56K, environ 35 euros TTC

Config 3 : Modem externe 56K, environ 70 euros TTC

Le disque dur

Difficile le choix de la marque des disques durs. C'est un peu la loterie niveau fiabilité, perso j'en ai claqué au moins un de chaque marque, alors... Donc on va rester sur les caractéristiques. Le choix qui va bien, ce sont les disques 7 200 tours. Le serial ATA, ça reste un peu gadget, à moins de taper dans les modèles 10 000 tours, mais là le prix n'est plus le même. Au choix pour les marques, Western pour la chaleur dissipée, Hitachi pour les perfs pures, et Seagate pour le silence.

Config 1 : 40 Go (7 200 trs/min), environ 60 euros TTC

Config 2 : 80 Go (7 200 trs/min), environ 80 euros TTC

Config 3 : 120 Go (7 200 trs/min), environ 120 euros TTC

La RAM

On commence à trouver des mémoires 433, 466 voir même 500 MHz. Pas la peine de se compromettre dans ce genre de choses si vous ne touchez pas à l'overclocking. Prenez-moi de la bonne PC3200 de marque, en deux barrettes de 256 pour utiliser les deux canaux mémoire présents. Et comme j'aime bien vous faire claquer de la thune, je passe la config 3 à 1 Go de RAM. Vous êtes perspicace, ça veut dire 2 barrettes de 512.

Configs 1, 2 : 512 Mo de DDR-SDRAM PC3200, environ 110 euros TTC

Config 3 : 1 Go de DDR-SDRAM PC3200, environ 220 euros TTC



La carte son

La deuxième bonne surprise du mois, ce sont les prix des cartes son qui descendent aussi. L'excellente TerraTec 24 bits/96 kHz passe même en dessous du prix de l'Audigy 2, joie. Bien entendu, ces cartes apportent un véritable plus par rapport aux chipsets intégrés des cartes mère.

Config 1 : SoundBlaster Audigy Player, environ 65 euros TTC

Config 2 : SoundBlaster Audigy Player, environ 65 euros TTC

Config 3 : TerraTec Aureon 7.1 Space, environ 110 euros TTC / SoundBlaster Audigy2, environ 120 euros TTC

ET POKE ET PEEK

Oui bon d'accord, la rubrique a pris quelques congés le mois dernier. Et celui d'avant aussi. Pas ma faute, j'étais blanc comme neige, j'ai un alibi en béton : je ne bossais pas encore pour Joy. Après enquête, on m'a vaguement expliqué que c'était dû a des problèmes bassement liés au nombre de pages du mag, à l'argent et au fait que personne ne voulait sortir du musée ses mags adorés. Le numéro 42 que je tiens précautionneusement dans la main vient de la réserve personnelle de Caf'. Il m'a vaguement fait comprendre qu'il savait manier le tournevis si j'abîmais la relique. Pas facile ce job en fait...

ON A LES RÉPONSES !

Boum, premier choc : la couverture. Une histoire de Guerre Micro Vs Console à propos de Mortal Kombat. On sait qui l'a gagnée, hein. Les jeux de baston sur PC, faut les compter sur les doigts de la main, et ils sont quasiment tous pourris. Et tiens ? AmigaCD32 ? Oublié ce truc, je vais voir ça. Rohh le pied ! Full motion vidéo ! 30 jeux prévus ! Incroyable, plus que sur Xbox. Le CD est à la mode, ça sert pour vendre tout et n'importe quoi. Par contre pour ressusciter l'Amiga, ça n'a pas marché très fort. Ah, l'Amiga, ça c'était de la machine. Je suis sûr qu'il y a encore deux ou trois types qui font des concerts de techno avec. Ah non zut, pour la musique c'était Atari. Zou, un petit tour chez Molyneux avec le reportage sur Bullfrog. Plutôt sympa le gaillard, une tête. À l'époque il s'en servait encore pour faire des jeux, et pas des expériences socio-philosophico-bizarres. C'est pour rire hein… Houla, je vais arrêter avant de me faire des ennemis. Ah, trop tard. Ah ah. page 162, mon préféré du mois : un Work in progress sur Rise of the Robots. Tout le monde a encensé ce titre lors de son développement. Et c'était une bouse infâme au final. Un pauvre jeu de combat avec 2 coups et demi et des robots en 3D précalculée. Cela dit, 10 ans après, toujours pas de bon jeu de combat sur PC. Vive les émulateurs NeoGeo tiens.

D'habitude je me rase toutes les trois semaines, mais c'est très aléatoire. Là ça fait plus longtemps par exemple. Il paraît que ça fait plus mature. D'ailleurs, Caf m'a regardé : « Toi, t'as une tête de vieux con, tu feras Et Poke Et Peek. » Ah. Demain je me rase.

Département 75
Vds. Pc 386 DX 25, 4 Mo Ram, DD 120 Mo, écran et carte SVGA + utils, valeur 14000 Frs, vendu : 8000 Frs. Téléphoner, après 19h, au (1) 40 [illegible]

Le turn-over des machines était encore plus frénétique que maintenant. Mais à 8 000 balles, il a dû se le garder son 386.

Ouahhhh de quoi relancer la guerre avec Atari. Ou pas.



FRONTIER : ELITE 2
STANDARDS : PC - AMIGA - ST
PHOTOS : AMIGA SORTIE : OCTOBRE

Frontier, alias Elite 2, aura demandé cinq ans de développement. Il est maintenant terminé, enfin.



Un jeu terminé plein de bugs définitifs. On attend toujours Elite 3.

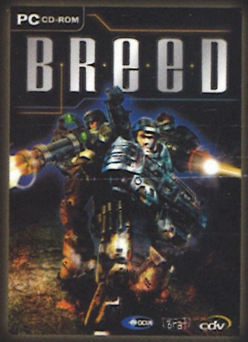
LES GOÛTS ET LES COULEURS...

Je fouille encore et je commence à avoir mal au crâne. La maquette de l'époque, pfiouuu ! Du texte très large collé à des screenshots penchés avec des couleurs pétantes. Et dire que j'étais fan. C'est quand même plus classe maintenant non ? Mais qu'est-ce que je dis, on ne critique pas la bible enfin ! Bon, je ramasse mes yeux et j'en jette un sur l'ETCS 93. Elite 2 : Frontier ! Le jeu que j'ai le plus attendu au monde, après avoir passé des siècles sur le premier. Une des plus belles déceptions de ma vie vidéoludique aussi *soupir*. Voyons plutôt les tests. Ahhh Lands Of Lore, quel bon jeu ! Et Flight Simulator 5, « Peut-on encore faire mieux ? » Marrant, on se pose encore la question aujourd'hui. Page 142, encore un Elite-like : Privateer. Très bon jeu ça, mais avec trop d'action pour les puristes. C'est un peu comme Pirates! : plein de prétendants à la succession, tous boudés par les nostalgiques. D'ailleurs, Blutch a fait une preview de X2 The Threat ce mois-ci. Simulation spatiale, commerce, complexité, beau ? Et hop l'espoir reprend. Bon sang, je ne changerai jamais.

FUMBLE



FPS futuriste, Breed offre une qualité graphique exceptionnelle alliée à une jouabilité prenante et intuitive, le tout servi admirablement par une technologie de pointe et un scénario passionnant. Tout cela dans un seul but, celui d'offrir une immersion totale et des sensations de libertés inédites.
Une notion de liberté qui prend toute son ampleur en multijoueur. De 24 à 32 joueurs devront évoluer ensemble ou face à face pour une expérience de jeu encore plus intense. Chacun possédera ses propres aptitudes (pilote, sniper, heavy gunner...) et la cohésion sera indispensable pour remporter la victoire.



Toutes les infos, démo, trailers, communauté et forums sur :
WWW.BREEDFRANCE.COM

www.cdv.de